ALL ABOUT シリーズ Vol. 19

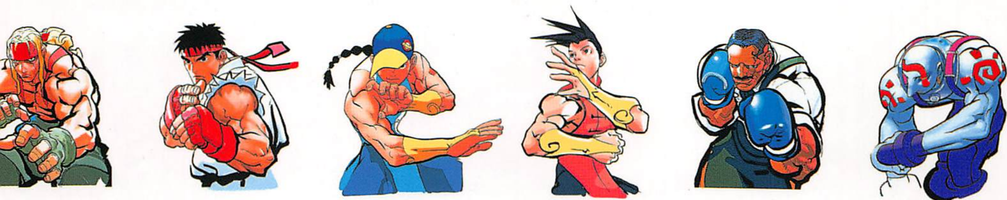
ALL ABOUT

STREET FIGHTER III

©CAPCOM

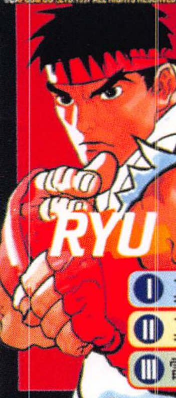
NEW GENERATION

THE FIGHTING BIBLE





スタジオベントスタッフ 編著



孤高の求道者 リュウ

- 波動拳
- 昇龍拳
- 竜巻旋風脚
- 上段足刀蹴り
- Ⅰ 真空波動拳
- Ⅱ 真昇龍拳
- Ⅲ 電刃波動拳 ガード不能 ため



拳闘紳士 ダッドリー

- ジェットアッパー
- マシンガンブロー
- ダッキングストレート の後
- ダッキングアッパー の後
- クロスカウンター
- Ⅰ ロケットアッパー
- Ⅱ ローリングサンダー 連打
- Ⅲ コークスクリューブロー

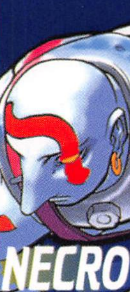






高校生忍者 いぶき

- 苦無(くない) 空中で
- 雷打(らいだ)
- 首折り(くびおり)
- 風斬り(かざきり)
- 旋(つむじ) の後
- 飛燕(ひえん)
- Ⅰ 霞朱雀(かすみすざく) 空中で
- Ⅱ 鎧通し(よろいどおし)
- Ⅲ 破心衝(はしんしょう)



バイオサイバー ネクロ

- 電磁ブラスト 連打
- トルネイドフック
- フライングバイパー
- スネークファング
- ライジングコブラ
- Ⅰ 超電磁ストーム 連打
- Ⅱ スラムダンス
- Ⅲ エレクトリックスネーク







ストリートファイターIII



基本操作





＊コマンドはキャラが右向きの時

Wake up or die, my beast within!
Where is my fang? How keen my claws are?
Concentrate on the moment of outburst.
Win or lose, there's nothing in between!
You stepped into streetfighting, so

You can't escape!

特殊操作

ハイジャンプ



クイックスタンディング

吹っ飛ばされたら着地の瞬間に



リープアタック

小ジャンプして攻撃！



CAPCOM®

SF3972001

ALL ABOUT STREET FIGHTER III NEW GENERATION

©CAPCOM

THE FIGHTING BIBLE










スタジオベントスタッフ 編著

ALL ABOUT

STREET FIGHTER III

NEW GENERATION

THE FIGHTING BIBLE

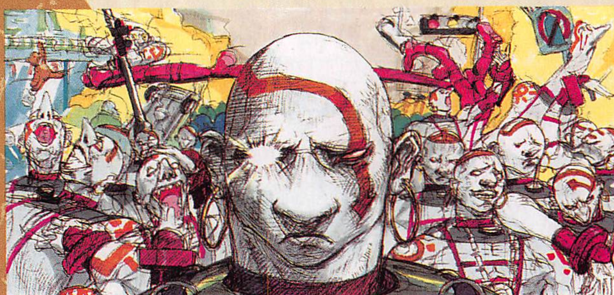









CONTENTS



















CHARACTER INDEX

Staffより

●本邦初公開の描きおろしイラストの数々（§1）をご堪能ください。表紙カバーがついて保存性も高まったA.A.シリーズを、今後ともよろしく！　**（山下　章）**

●システムはネタが多くてつめこむのに苦労しました。それにしても、いぶきが勝利時に叫ぶ「超人・志奈代」とは誰なのか？ まさか、続編に……。**（山中直樹）**

●自分と対戦相手の両方がブロッキングを理解したときに、はじめて『ストⅢ』らしい対2P戦が楽しめるようになると思う。みんながんばろう！　**（板場利光）**

●最新版の基板で連研を制作することになり、空中コンボのチェックに悪戦苦闘。ところで、パイロキネシスって「アートネイチャー」に聞こえない？**（小石朋仁）**

●「待ってないよ！（いぶき）」「You can escape！（アレックス）」「ゲフッ！（ショーン）」――以上、今週の空耳でした。ではまた来週。げふっ。　**（加藤義文）**

●対2P戦&アピ研担当者です。私が言うのもヘンですが、ロコツなアピールはひかえましょう。戦士を冒とくするのはよくないです（笑）。　**（白川大輔）**

●リュウ&ケン一筋の僕でしたが、最近は女子高生忍者いぶきを修行中。霞朱雀使用時のボイスが「あたれ〜！」って、アンタどこぞの風娘？　**（八巻将之）**

●賛否両論あるブロッキングだが、自分はけっこう納得している。『ストⅡ』から脱却しようという試みは評価されてしかるべきだと思うんじゃよ？　**（森　健生）**

●半年ぶりにA.A.に復帰した。表記法が変わってたり、カバーがついてたりと、しばし隔世の感に浸る。しかも、カバー裏まで使うとは……。　**（大出綾太）**

制作スタッフ募集!!

スタジオベントスタッフでは、A.A.シリーズの制作スタッフを募集しています。ヤル気のある人は、履歴書に1,000字以内の自己PR文をそえて、下記のあて先まで応募してください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「A.A.シリーズ制作スタッフ募集係」








ストⅢ豆知識 CP－システムⅢとは？



▼これがCP－システムⅢ。右にあるのはソフトをメモリに読みこむ（インストールする）ためのCD－ROMドライブ



▲ソフトは、写真のようなジャケットに入れられてCD－ROMで供給される。使用しないときの保管やバージョンアップ時のデータ交換がラクなのが利点

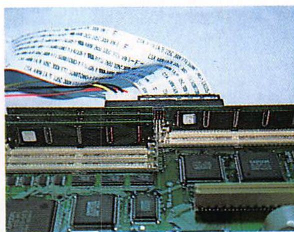
従来の『ストⅡ』シリーズと『ストⅢ』のちがいを語るうえで、忘れてはならない点のひとつに「グラフィックの美しさ」がある。色数、パターン数など、あらゆる面でこれまでの作品をはるかにしのぐデキになっていることは、本書に掲載された画面写真を見れば十分わかっていただけるだろう。

本作で使用されている基板は、カプコンが2Dゲームのために開発した、新システム基板「CP－システムⅢ」。『ZERO』シリーズなどで使われたCP－システムⅡとくらべ、CPUの処理速度が4倍、データ容量が4倍、同時発色数が8倍など、格段にスペックが向上している。あのグラフィックはCP－システムⅢだからこそ実現したと言っても、過言ではないのだ。

おどろくべきは、『ストⅢ』でさえもCP－システムⅢのパワーをすべて使いきっているわけではないところ。今後、カプコンがこのシステム基板を使ってどのようなゲームを生み出していくのか、注目したい。

▼データの読み込みは最初の1回だけだが、電源投入時にはセキュリティカセットとCD－ROMの装着チェックを行なう





▲ゲームデータを格納しているメモリカードは、最大7枚まで増設可能。ちなみに『ストⅢ』では4枚しか使っていないのだ

■CP－システムⅡとCP－システムⅢの性能比較

	CP－システムⅡ	CP－システムⅢ
キャラクター色数	16色	256色
色パレット数	32パレット	512パレット
同時画面発色数	4,096色	32,768色
オブジェクト表示数	900個（16×16）	1,024個（64×64）
スクロール面数	3面	5面
最大データ量	322メガビット	772メガビット
特殊効果例		ラインスクロール ラインズーム フレーム拡大縮小 フェードイン&フェードアウト オブジェクト拡大縮小 影 半透明、ほか
消費電流　5V	3.6A	1.7A
消費電流　12V	0.8A	0.5A







THE CHARACTERS
(COMPLETE Version)

§1








システム解説

ここでは、ゲームをプレイするときに最低限知っておきたい情報を紹介する。意外と気づきにくいこともあるので、ゲームを理解しているつもりの人も読んでおこう。

画面の見かた

ゲーム画面には、プレイヤー（対CPU戦ならコンピュータも）が使用するキャラクターのほかにも、さまざまな情報が表示されている。ここでは対2P戦を例に、どの場所にどのような情報が配置されているのかを説明していく。それほど複雑ではないので、すべて頭に入れておきたい。

なお、対CPU戦における画面構成のちがいは、連勝数が表示されないことと、相手側（CPUキャラ）の得点が表示されないことぐらいだ。

選択したスーパーアーツ

そのキャラが使用できるスーパーアーツの種類。I～IIIの番号はセレクト画面で表示されるものと共通。

得点

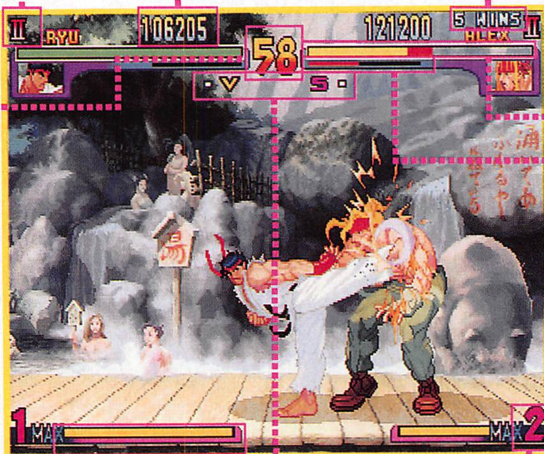
対CPU戦ではそれまでの合計、対2P戦ではそのステージでの得点を表示（カウントは別々に行なわれる）。

連勝数

対2P戦で、連続して勝った回数。勝ち抜き側にのみ表示されるが、対CPU戦では表示されない。

体力ゲージ

そのキャラの残り体力を棒グラフで表示。黄色の部分がその残量（満タン時は緑色）。直前に受けたダメージ量は赤色で表示される。



制限時間

そのラウンドで闘うことができる時間。これがゼロになるまで勝負がつかないと判定に持ちこまれ、残り体力の多いほうが勝ちとなる。

スタンゲージ

そのキャラに蓄積されているピヨリ値の量。ピンク色の部分が蓄積量で、これが満タンになると、そのキャラは気絶してしまう。

スーパーアーツゲージ

技を出したりすると少しずつ増えていき（黄色の部分が蓄積量）、満タンになると、スーパーアーツが1回使用可能になる。

獲得本数

勝ちをおさめたラウンドの数とその勝ちかた。これが規定数になれば勝ち残りとなり、つぎのステージに進むことができる。

ストック数

スーパーアーツゲージを何本分満タンにしたか（＝スーパーアーツを連続使用できる回数）。その最大数は選んだ技によって異なる。

勝敗の決定

相手との対戦では、以下のいずれかの条件を満たすと勝利を得たことになる。これが規定本数（通常は2）になれば、つぎのステージに進めるのだ。

①こちらの攻撃をヒットさせて、相手の体力をゼロまで減らす。

②制限時間がなくなったときに、相手よりも体力を多く残している。

③相手よりも多くの点数を得て、ジャッジメント（下記）に持ちこむ。





▲▶相打ちによって、互いの体力が同時にゼロになる「ダブルKO」の場合は、それぞれが1本ずつ獲得したことにされてしまう

勝利マークについて

獲得本数の欄に表示されている勝利マークは、そのラウンドでどのように勝ったかを表わしている。どんな方法で勝っても1本獲得には変わらないので、あくまで演出の一環でしかないのだが、トドメの攻撃がケズリだったかどうかを確認できるという役割もある。

基本技ほか



VICTORY（勝利）の頭文字である「V」。基本技、特殊技、必殺技、通常投げ、空中投げ、リープアタックでKO、もしくは時間切れで勝ったときに表示。

スーパーアーツ



SUPER ARTSの頭文字「S」。もっとも美しい勝ちかただからか、ほかの勝利マークの文字が黄色であるのに対し、このマークだけは赤色で目立つ。

ケズリ



必殺技やスーパーアーツをガードさせたときのケズリ・ダメージでKO時に出現。「C」は米国で「安易な手段」という意味を持つ「CHEESE（チーズ）」の頭文字。

ダブルKO



DOUBLEの頭文字「D」。相打ちで互いの体力がゼロになると出現。

パーフェクト



PERFECTの頭文字「P」。体力満タンで勝てば、優先的に表示される。

ジャッジメント



JUDGEMENTの頭文字「J」。めったに見ることができないマークだ。

ジャッジメントとは？

時間切れのときに互いの残り体力が同じ（ドロー）であるか、「互いがあと1本取れば勝ち」という状況でダブルKOになると判定が行なわれ、そのラウンドで得た点数の高いほうが勝者に選ばれる。

めったにないが、互いの得点さえも同じだった場合は、対CPU戦ならプレイヤー側、対2P戦なら乱入された側が勝者になるのだ。



▲ドローになるとジャッジメント画面に。3人の女性審判が悩んだすえ……



▲勝者のプラカードをあげる。多数決方式なので、この場合はアレックスの勝ち残り

操作方法

このゲームでは、8方向レバーと6つのボタンで自分のキャラクターを操作する（そのほか、スタート・ボタンもあるが、これはゲームをはじめるとき以外には使わない）。レバーとボタンの入力手順によって、さまざまな動作が行なえるのは、従来の対戦格闘と同じ。まずは、レバーを入れたり、ボタンを押すだけで可能となる基本的な動作について説明していこう。



レバーの入力方向について

本書で紹介するレバーの操作方法はすべて相手キャラが右側にいる（使用キャラが右側を向いている）ときのもので、相手キャラが左側にいるときは入力方向が左右逆になる。

たとえば、前進の操作は➡だったのが⬅になるし、必殺技コマンドの⬇⬊➡は⬇⬋⬅になるわけだ。一方、ボタンの操作については、相手の位置がどちらであっても変わらない。

基本操作

前進（➡に入力）

相手方向に歩く。移動スピードは遅めだが、レバーを別の方向に入れればいつでも中断可能なので比較的安全に接近できる。



後退（⬅に入力）

相手方向とは逆に歩く。移動スピードは前進よりも遅め。途中で相手が攻撃してきても、自動的に立ちガードを行なえるのが強み。



しゃがみ（⬇に入力）

姿勢を低くする。⬋⬇⬊のどれを入力しても同じ動作をとるが、しゃがみガードへの移行が可能な⬋を入力するのが無難。



前方ジャンプ（⬈に入力）

前方に跳ぶ。前進よりも移動スピードが速く、移動中に攻撃することも可能だが、相手の反撃を受けやすいという欠点もある。



垂直ジャンプ（⬆に入力）

真上に跳ぶ。前後には移動しないが、相手の地上攻撃を回避しつつ反撃（ジャンプ攻撃）を行ないたいときに役立つ。



後方ジャンプ（⬉に入力）

後方に跳ぶ。後退よりも移動スピードが速く、さらに相手の攻撃を受ける可能性も低いため、間合いを離したいときに有効。



基本技（各種ボタンを押す）

手軽に使用できる攻撃。2（パンチ、キック）×3（弱、中、強）=6タイプの攻撃があるが、たとえ同じボタンを押しても、立っているか、しゃがんでいるか、ジャンプしているかなどによって攻撃動作が異なる。

弱Ⓟ攻撃



弱Ⓚ攻撃



全キャラ共通の特殊動作

前方ダッシュ

すばやく➡➡

瞬時に踏みこむ。前進よりも移動スピードは速いが、移動動作は中断できず（＝無防備）、さらに攻撃を行なうこともできない。中間～近距離での多用は避けたほうがいい。



◀オロの前方ダッシュは移動開始時に飛び道具の下をくぐることが可能

後方ダッシュ

すばやく⬅⬅

瞬時に飛びのく。後退（⬅）とちがい、相手が攻撃してきてもガード動作にならないのが特徴。後方ジャンプよりも動作時間が短いので、試合の流れを止めたくないときに使うといい。



◀いぶきの後方ダッシュは足元への攻撃を回避できるがあまり意味はない

ハイジャンプ

一瞬⬇に入れたあとジャンプ

通常のジャンプよりも少し高く（遠くへ）跳ぶことができる。画面の端から端まで跳ぶことも可能だ。コマンドは、前方～なら⬇⬈のほかに、⬋⬈や⬇⬋➡⬈と入力しても認められる。



◀通常のジャンプとハイジャンプでは跳ぶ高さにこれだけの差がある

立ちガード

相手が攻撃したときに⬅

しゃがみキック攻撃（足払い）以外の地上攻撃とジャンプ攻撃を防ぐことができる。ただし、相手が攻撃していないときにコマンド入力すると、後退を行なってしまうのが難点。



◀頭上を跳び越えながらの攻撃は左右逆に（➡）入力しないと防げない

しゃがみガード

相手が攻撃したときに⬋

大半の地上攻撃を防ぐ（ジャンプ攻撃は基本的に防げない）。地上戦で多用するが、リープアタックのように、しゃがみガードでは防げない技もあるので確実とは言えない。

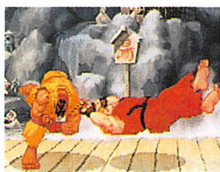


◀足払いを防げるのはしゃがみガードだけ。立ちガードと使いわけよう

通常投げ

相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ

相手をつかみ、投げ飛ばすなどしてダメージを与える。接近していれば、たとえ相手がガード操作を行なっていても攻撃可能。キャラによっては、中or強Ⓚボタンでも使用できる。



◀大半の技は、レバーを入れた方向へ相手を投げ飛ばすようになっている

クイックスタンディング

地面に落下した瞬間に⬇

本来なら地面に倒れてしまうところを後転して回避するという、いわば受け身のようなもの。後転の動作中は完全無敵なうえに、終了時のスキがないので多用してもソンはない。



◀ヒットからダウンするまでの時間差は技によって異なる。練習あるのみ

リープアタック

⬇⬇+ⓅorⓀ

小さい軌道で前方にジャンプしつつ攻撃（性能はどのボタンでも同じ）。①しゃがみガード不可、②足元への攻撃を回避、③技によっては連続技に組みこめる、といった長所を持つ。



◀ジャンプ攻撃や足払いを当ててから仕掛けると比較的キマりやすい

ブロッキング

攻撃を受ける直前にレバー中立から➡or⬇

相手の攻撃を受け流す。そのスキに反撃することもできる。地上・空中ともに使用可能で、地上は➡と⬇で受け流せる技が異なり、空中は➡と⬇で受け流し後の落下方向が変わる。



◀ジャンプ攻撃には➡、地上攻撃には⬇と入力して対処するといい

攻撃の種類

このゲームでは、レバーとボタンの組み合わせにより、さまざまなタイプの攻撃を仕掛けることができる。その数は、１キャラあたり30以上にもおよぶが、それらを使いこなしてこそ、はじめて勝利を手中に収めることが可能となるのだ。では、それぞれの名称や性質などを説明していこう。

基本技

ボタンを押すだけで使用できる技。押したボタンや使った状況（立ち、しゃがみ、ジャンプなど）により、技の形態が大きく変化する。操作方法はシンプルだが、なかにはそのキャラの主力兵器となるような強い技もある。

特殊技

➡＋中Ⓚというように、基本技より少し複雑な操作で使用できる技（ネクロの⬅＋ボタンの技だけは基本技あつかい）。リープアタックもその一種。動作は技ごとにまちまちだが、移動しながら攻撃するものが多い。

投げ技

相手の身体をつかみ、投げ飛ばすなどしてダメージを与える。打撃タイプの技とちがい、相手をつかむのに成功すると、はじめて攻撃動作を行なうようになっている。一部の技をのぞけばガード不能であることが長所だ。

必殺技

⬇⬊➡＋Ⓟといったコマンドで使用できる特殊攻撃。動作は基本技や特殊技よりもハデで、ガードした相手の体力を少しだけ減らしたり（ケズリ）、基本技の動作を中断（キャンセル）して攻撃できるのが特徴。

スーパーアーツ

必殺技以上に強力な技。スーパーアーツゲージという特殊なゲージがタマっていないと使用できない。技は使用キャラごとに3種類ずつ用意されており、ゲーム開始時にそこから好きなものをひとつ選んで使用する。

投げ技の種類

上で説明した投げ技は、以下のように分類することができる。

①通常投げ

もっとも手軽に使用できる投げ技。⬅or➡＋中or強Ⓟ（リュウ、ユン&ヤン、ネクロ、オロ、ケン、ショーンは中or強Ⓚでも可）で使用可能。

②空中投げ

いぶきとオロだけが可能な、通常投げの空中版。コマンドは「レバーを⬇要素以外に入力＋中or強Ⓟ」で、通常投げのそれとは少し異なる。

③コマンド投げ(必殺投げ)

特殊技、必殺技、スーパーアーツのなかで、投げ技の性質を持ったもの。➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟなどのコマンド入力によって使用できる。その攻撃形態は、以下の2種類に分類することが可能。

①従来の投げ

ガードしている相手も投げられるのが特徴。通常投げ、空中投げのほか、パワーボム、ハイパーボム、スタンガンヘッドバット、前方転身、スラムダンス、鬼神力がこれに該当する。相手を投げるのに失敗すると、通常投げと空中投げは押したボタンの基本技が出るだけだが、それ以外の技は失敗ポーズをとって、しばらく無防備になってしまう。



▲ガードを固めた相手に上記の投げ技を仕掛ければ……



▲相手をつかんで、ダメージを与えることができる

②打撃タイプの投げ

ガードしている相手を投げることができないという少々変わった投げ技。必殺技やスーパーアーツであればケズリ能力もある(例外あり)。打撃技に似ているが、相手が攻撃で伸ばした手足はつかめない点、空中にいる相手には無効である点が異なる。さらに、いぶきの雷打と鎧通し（近距離）、オロの仁王力以外の技ならブロッキングも可能。



▲基本技がヒットしたとき、打撃投げでキャンセルすると……



▲のけぞり状態の相手をつかむことができ、連続技が成立する

スーパーアーツ

高い攻撃力、無敵時間の存在など、さまざまな特殊能力を持つスーパーアーツは、キャラごとに3種類ずつ（ギルは１種類）用意されている。

しかし、実際に使うことができるのはそのなかのひとつだけ（キャラ選択後に指定）。これが「スーパーアーツセレクト」という新システムだ。

スーパーアーツを使用するには、画面下部の「スーパーアーツゲージ」を満タンにして、ストック数（その回数分スーパーアーツが使用できる）を蓄積させる必要がある。

ゲージは、以下のカコミにある3つの方法で増えていく。効率がいいのは①で、相手に攻撃を当てていけば（ガード、ヒットは問わない）、どんどんゲージが増えるようになっている。

ゲージの長さと最大ストック数は、選んだ技によってちがう。これも、スーパーアーツセレクトの特徴で、一発逆転性の強い技ほど、ゲージは長く、ストック数が少なくなっている。その点も踏まえて、使う技を厳選しよう。

スーパーアーツセレクト





▲選んだスーパーアーツはゲーム・オーバーまで変更できない。よく考えて選ぶこと

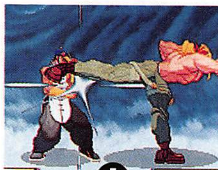
スーパーアーツゲージを増やす条件
①なにかしらの技を使う
②相手の攻撃を食らう
③相手の攻撃をブロッキングする

スーパーアーツの特徴①

開始時に全身無敵となる

スーパーアーツを使うと、背景が変わり、そのキャラから青白い光が発せられる。どの技でも、この光が消えるまでは全身無敵となっていて、あらゆる攻撃を回避できる。

それ以降の無敵時間は技ごとに異なるが、本作品では全身無敵になる必殺技がないので（部分無敵ならいくつかある）、この特性は重要だ。



◀技を出した直後は全身無敵になるので、相手の攻撃をすり抜ける



◀使う技によっては、そのまま一方的な反撃を行なうことも可能だ

スーパーアーツの特徴②

相手の動作を停止させる

スーパーアーツの動作をはじめた直後は、相手の動きが完全に止まる。そのため、スーパーアーツが出たことに気づいてからガード操作をしても、攻撃を防げないという現象が起こる。

しかし、相手を停止させる時間は技ごとに異なり、なかには攻撃する前に停止時間が切れてしまう（相手のガードが間に合う）ものもある。



◀スーパーアーツのコマンドが完成した瞬間。相手の位置とポーズに注目



◀こちらが攻撃動作につうるまで、相手の動きは完全に停止するのだ

スーパーアーツの特徴③

必殺技をキャンセルできる

必殺技の動作中にスーパーアーツのコマンドを入力すると、必殺技の動作をキャンセルしてスーパーアーツを出すことができる。

ただし、キャンセル可能な必殺技は一部にかぎられている。また、キャンセルが実行できるのは、攻撃が当たった瞬間（ヒット、ガードを問わず）だけと、難度は意外と高め。



◀特定の必殺技を当てた瞬間（飛び道具は射出直後）にコマンドを入力



◀必殺技のフォロースルーがスーパーアーツでキャンセルできるのだ

キャンセル

対戦格闘ゲームでは、特定の動作を中断して別の動作を行なうことを、総じて「キャンセル」と呼ぶ。このゲームでは、すでに定番となった「基本技→必殺技」というキャンセルをはじめ、さまざまなキャンセルが可能だ。

キャンセルの利点は、技と技を出すまでの“間”を軽減することにあるが、このゲームのキャンセルは以下のように多彩なので、具体的な使いどころは異なる。解説を読んで、各キャンセルの特徴を知っておこう。

必殺技キャンセル

必殺技で基本技をキャンセルするというもの。基本技が相手に当たったときに必殺技のコマンドを入力することで可能。どの基本技がキャンセルできるかは使用キャラによって異なる。


◀アレックスの近距離立ち中Ⓚが当たった瞬間にコマンドを入れよう


◀立ち中Ⓚの動作が中断されて、そのまま必殺技が発動する

スーパーアーツキャンセル

基本技→スーパーアーツというキャンセル。必殺技キャンセル可能な基本技ならスーパーアーツでもキャンセルできるが、一部にはスーパーアーツでのみキャンセル可能という技もある。


◀ダッドリーの➡＋強Ⓟを必殺技でキャンセルすることはできないが……


◀スーパーアーツでならキャンセル可能。連続技にも組み込めるぞ

ハイジャンプキャンセル

基本技の動作をハイジャンプで中断するというもの。ユン&ヤンの立ち中Ⓚ、いぶきの立ち強Ⓚ（遠近とも）、オロの近距離立ち中Ⓟで可能。攻撃が空振りしても実行できる。


◀本文の基本技を相手にヒットさせたら、すぐレバーを⬇⬆と入力しよう


◀吹き飛ばした相手をハイジャンプで追いかけられる。追撃も可能だ

ターゲットコンボ

基本技→基本技という流れのキャンセルだが、特定の組み合わせでしか実行できない。また、押したボタンとは無関係の技が出るものもある。「狙って実行する」というのが名前の由来。


◀リュウで遠距離立ち強Ⓟを相手に当てたときに強Ⓚボタンを押せば……


◀すぐ立ち強Ⓚが発動。一部のキャラには空中ターゲットコンボもある

連打キャンセル

ボタンを連打するだけで成立する手軽なキャンセル。リュウのしゃがみ弱Ⓚなどで可能だが、同じ技しか連発できないのが難点。これは空振りしたときでも実行できる。


◀攻撃後のポーズ（フォロースルー）をはじめたときにボタンを押そう


◀すぐさま同じ技を出すことが可能。なかには連続ヒットする技もあるぞ

必殺技SAキャンセル

必殺技→スーパーアーツという特殊なキャンセル。キャンセルできる必殺技は一部だけであるばかりか、弱中強の制限もあるので、対象となる技をしっかり把握しておきたい。


◀必殺技が当たった瞬間にコマンド入力しないといけないのが少々シビア


◀成功すればスーパーアーツが発動する。連続技に組みこむのが有効だ

ブロッキング

入力タイミングがシビアで、失敗時は多大なダメージを受けかねないブロッキング。しかし、これに成功すれば、右のようなメリットが生まれてくる。

①のメリットは大きい。本来、攻撃をガードすると、しばらく硬直してしまうが、ブロッキングはこの硬直時間がないため、さまざまな状況で反撃を行なうことが可能になるのだ。

②も意外と重要。必殺技やスーパーアーツをガードすると、少しだけ体力が減って（ケズられて）しまうが、ブロッキング成功時はケズリが発生しないのだ。相手の攻撃をひたすらブロッキングすれば、③の効果によって「ダメージを受けずにスーパーアーツゲージを増やす」ことも可能。

④は対CPU戦における得点かせぎに役立つ。ヘタに攻撃を当てていくよりも高い点数が得られるのだ。

ブロッキングを行なうことのメリット
①攻撃の回避・反撃がやりやすい
②ダメージを完全に無効化する
③スーパーアーツゲージが増える
④得点が加算される



▲ブロッキング後、すばやく技を出せば、スキの小さい弱攻撃にも反撃が間に合う

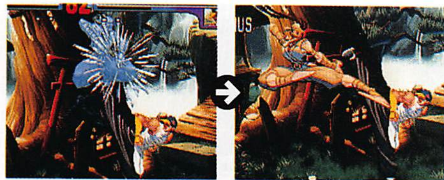
▼ガード不能である電刃波動拳も、ブロッキングならまったくの無傷で回避できる



ブロッキングできる攻撃は？

地上ブロッキングは、上段ブロッキング（➡に入力）なら立ちガード可能な攻撃、下段ブロッキング（⬇に入力）ならしゃがみガード可能な攻撃を受け流すことができる。通常は下段を使い、相手がジャンプしてきたときは上段を使うといい。なお、ガード不能である電刃波動拳は、どちらのブロッキングでも対処可能。ただ、ガードで防ぐことが可能な、いぶきの雷打と鎧通し（近距離）、オロの仁王力はブロッキングできないことを忘れずに。

一方、空中ブロッキングは、投げ技（空中投げ）以外の技ならすべて受け流すことができる。地上ブロッキングと同様、レバーの入力方向によって性能がちがうが（受け流したあとの降下方向が➡だと後方、⬇だと前方になる）、ブロッキングできる技はどちらも共通だ。


▲空中ブロッキングは⬇よりも➡のものを使ったほうがいい

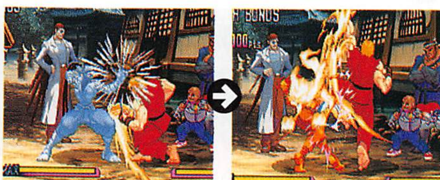
▲空中でも、受け流した直後に反撃することが可能だ

ブロッキングの欠点

さまざまな長所を持つブロッキングだが、決して万能ではない。とくに、ブロッキング不能の投げ技に対しては、なんの効果も発揮しないのだ。

また、たてつづけに攻撃する技や連係に対しては、ブロッキングが非常に困難となっている。ブロッキングには無敵時間がないので、複数回攻撃する技を最後までブロッキングするには、ただでさえ困難なコマンド入力をその回数ぶん成功させないといけない。

技の攻撃タイミングを覚えれば、そういった技を受け流すことも可能だが、慣れないうちは途中で失敗して攻撃を食らってしまう。さいわいブロッキングは受け流したあとのスキがないので、こういった技に対しては、途中でガードに切り替えたほうが無難だろう。


▲ブロッキングできたからといって、うかつに反撃すると……

▲その直後の攻撃を食らうこともある。過信は禁物だ

技データの見かた

以降のページでは『ストIII』に登場する11キャラの全技を解析している。データ部分に関しては特殊な表記が用いられているので、まずは以下の解説をよく読んでほしい。

基本技

技名

タイム・チャート
下記参照

ガード方向
立ち（立）、しゃがみ（屈）のどちらのガードで防御できるか。あらゆるガードが効果を発揮しない場合は、「ガード不能」と記している。

正拳突き

4 3 9

ガード方向
立、屈



攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

攻撃値
その技の威力を表わす基本数値（数値は、画面上に出ている体力ゲージではなく、各キャラにプログラム上で設定された「体力」を基準にしている）。これにコンボ修正などの各種修正が加わり、最終的に相手に与えるダメージ量となる（→P.148）。そのほかの特別な書式例は、以下のとおり。
・A＋B……攻撃値Aの攻撃とBの攻撃が、連続でくり出される。
・A×B……攻撃値Aの攻撃が、B回くり返し出現する。
・A、B……攻撃値がAの場合とBの場合がある（攻撃の当たるタイミングで決まる）。
・A×（B～C）……攻撃値Aの攻撃がB～C回連続して当たる。

ゲージ増加量
技を出したときにスーパーコンボゲージが増える最大量。「空」は空振りしたとき、「防」は相手にガードされたとき、「当」は相手にヒットしたときの数値。

ヒット効果（地上／空中）
その技を地上or空中の相手にヒットさせたとき、相手がどのような状態になるか。「のけぞり」については、さまざまなポーズのものが存在するが、ここでは判定が特殊である（通常投げ以外のすべての投げ技でつかめる）「反転のけぞり」をのぞき、ひとつにまとめてある。

ピヨリ値
技のヒット時に、スタンゲージを増加させる量。スタンゲージが満タンになると、そのキャラは気絶する（→P.145）。

キャンセル
・連打……その基本技のフォロースルーを、同じ基本技でキャンセルできるかどうか。「○」はキャンセル可能、「×」はキャンセル不可を表わす。
・必殺技……その基本技を必殺技でキャンセルできるかどうか。「○＋×」とある場合は、2ヒットする攻撃の1ヒット目だけキャンセル可能ということ。
・SA……その基本技をスーパーアーツでキャンセルできるかどうか。

基本技&特殊技 タイム・チャート

その技の動き（時間的な変化）を、60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したもの。技を空振りさせたときのデータをもとに作成してある。

技の出ぎわ
14 4 16
フォロースルー（＝もどり動作の時間）
攻撃判定の出現している時間《赤い部分》

ヒット効果一覧

のけぞり（一例）



▲おもに、胸から上へアッパー系の攻撃を受けたとき



▲胸から上へ、ストレート系の打撃を受けたとき



▲反転のけぞりに見えるが復帰が早いなどのちがいが

反転のけぞり



▲背中を向けて一時的に硬直。投げられ判定あり

転倒



▲足をすくわれて地面に倒れるが、すぐに起き上がる

吹き飛び



▲吹き飛ばされる距離は、食らった技の威力で変わる

吹き飛びダウン



▲宙に吹き飛び、地面で1回バウンドしたあと倒れる

必殺技

技の属性
必殺技、スーパーアーツのいずれか。

技名
スーパーアーツの場合は、技名の左にその番号（Ⅰ、Ⅱ、Ⅲのいずれか）も併記。

コマンド
その技を出すのに必要な操作。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの略号。

タイム・チャートと写真の対応線
点線が引かれた写真の動作が、どの時間帯に出現するのかを表わす。この場合であれば、技のコマンドが完成してから60分の10(or13or17)秒後に3枚目の写真のポーズになるということ。

操作図
コマンドの入力方法を、実際のコントロール・パネル上に矢印で示した図。

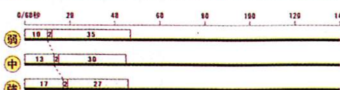
SAキャンセル
その必殺技を、スーパーアーツでキャンセルできるかどうか。

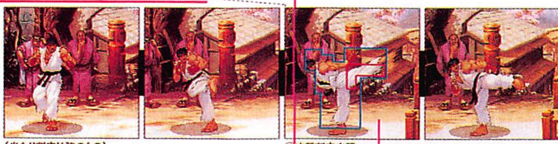
解説
①その技のモーションを説明する「形態」②技の特徴やどのように使うのが有効かを説明する「性能」、のふたつにわけて紹介。



形態 前方へ踏みこみ、カカトを横へつき出すようにして蹴る。
性能 弱や中は攻撃判定の出現が早く、連続技で使用するのが有効。強は攻撃判定が下に広く、しゃがんでいる相手にも当てやすいため、中間距離からの奇襲技に向いている（ただし、ガードされた場合、相手のほうが先に行動可能となってしまう）。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	60	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	立、屈
中	75	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	
強	90	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	




(当たり判定は強のもの)
①攻撃判定出現

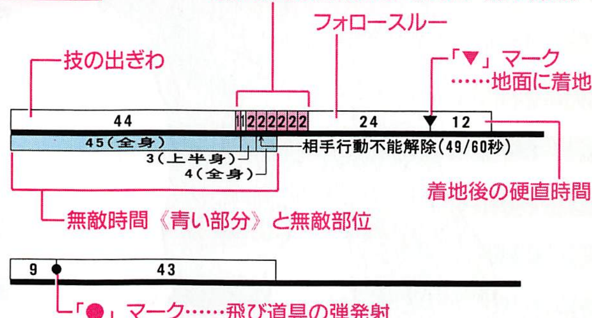
攻撃値
ピヨリ値
ゲージ増加量
ヒット効果(地上)
ヒット効果(空中)
ガード方向
基本技の欄と同じ。弱、中、強は、その必殺技を弱中強のどれで出したか（ここは技の種類で分割される場合もある）。

当たり判定
特定の技の代表的なポーズには、当たり判定の範囲が写真上に記載されている。青い線の範囲内は食らい判定、赤い線の範囲内は攻撃判定、緑の線の範囲内はつかみ判定（投げ判定）。

タイム・チャート
下記参照

必殺技&スーパーアーツ タイム・チャート

基本技の項目にくわえて、コマンドや無敵時間（食らい判定がなくなっている部位も併記)、追加入力受付時間なども記してある。１回の攻撃で複数ヒットするものは、攻撃判定の出現している時間帯を分割しておく（明確に区分できない技はのぞく)。なお、着地（▼）の判定は、「見た目に着地しているかどうか」ではなく「相手の攻撃を受けたときのヒット効果が空中→地上に変わるポイント」で行なっているので、見た目には空中で攻撃していても、タイム・チャート上では着地している場合もある。要注意。



上吹き飛びダウン

▲突き上げられるように高く吹き飛び、ダウンする

横吹き飛びダウン

▲強い衝撃を受けて後方へ吹っ飛ばされ、ダウンする

たたきつけダウン

▲頭上から強い打撃を受けて地面へたたき落とされる

きりもみダウン

▲横回転しながら吹き飛んでいき、ダウンする

燃焼

▲全身が赤くなり炎につつまれる。演出効果のひとつ

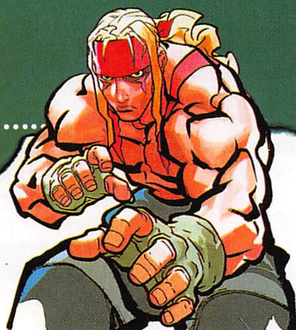
感電

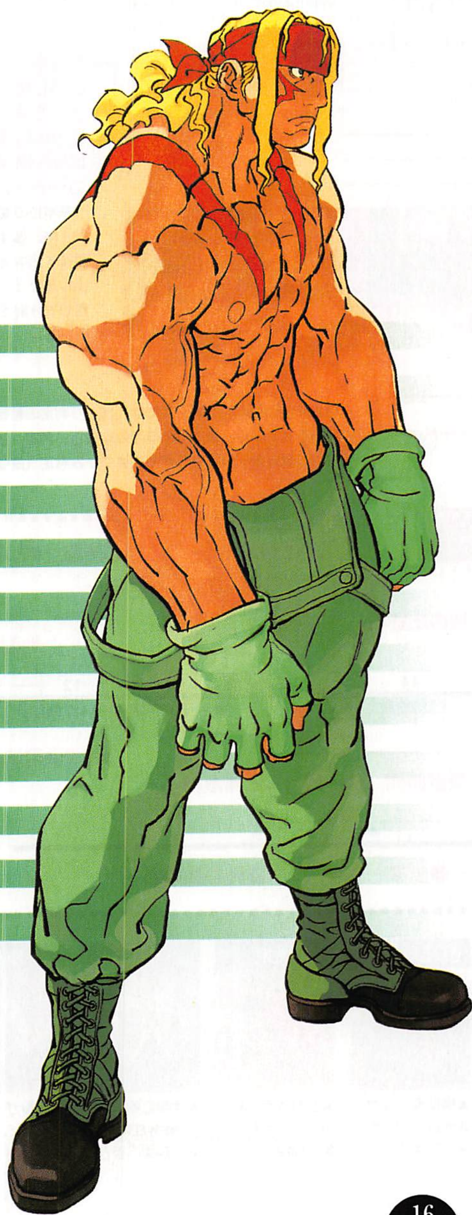
▲全身に電撃が走り、骨格が見える。演出効果のひとつ

凍結

▲全身が一時的に凍りつく。演出効果のひとつ

アレックス
ALEX



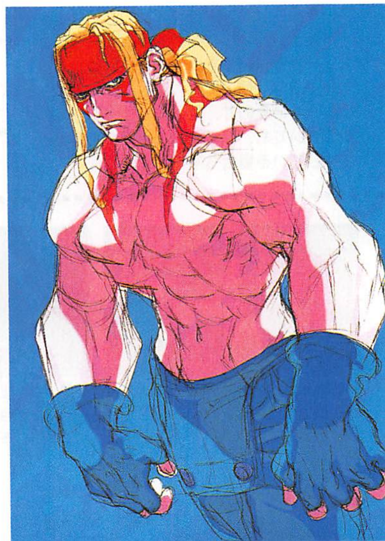


バックストーリー

ニューヨークで格闘技のインストラクターをつとめるトムと、その娘のパトリシアの3人で暮らしていたが、トムが金髪をなびかせる謎の格闘家に倒された日から、アレックスの運命が変わった。金髪の男は何者なのか？ ストリートファイトとは……？ さまざまな問いを胸に、彼は旅立つ。

キャラクター特性

移動スピードは決して速いほうではなく、どの技も攻撃判定が出現するのが遅い。しかし、リーチの長さと攻撃力には目を見張るものがある。スキの少ない連係を使ってラッシュをかける闘いかたには向かないが、近〜中間距離でひとつひとつの技を的確にキメていけば、かなりの強さを発揮する。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①
オーバー・アクションで両手のコブシをにぎりしめつつ「Weak！」。




弱Ⓚカラー

スタート時
スクワットを数回したあとに、悠然と相手に対峙して、かまえる。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②
頭に巻いていたバンダナを手に取り、「At ease loser！」。




中Ⓚカラー

時間切れ負け
その場でしゃがみこみ、コブシをプルプルとふるわせて、くやしがる。




強Ⓟカラー

勝利ポーズ③
片手を思いきり突き上げ、ガッツポーズをとりながら「Weak！」。




強Ⓚカラー

感電
体格がしっかりしているだけあって、全体的に太めの骨格だ。




スタン状態



立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退



STAGE

ニューヨーク路地



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ：ボディブロー
カード方向：立、屈
2 2 10



攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○※／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：エルボー
カード方向：立、屈
4 3 13



攻撃値●60　ピヨリ値●15
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ハンマーパンチ
カード方向：立
14 4 16



攻撃値●70　ピヨリ値●19、17
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

遠距離立ち

弱パンチ：ジャブ
カード方向：立、屈
3 2 11



攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：エルボー
カード方向：立、屈
4 3 13



攻撃値●60　ピヨリ値●15
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ハンマーパンチ
カード方向：立
14 4 16



攻撃値●70　ピヨリ値●19、17
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

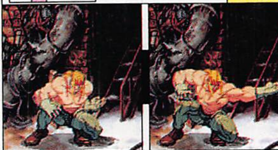
しゃがみ

弱パンチ：地獄突き
カード方向：立、屈
5 4 9



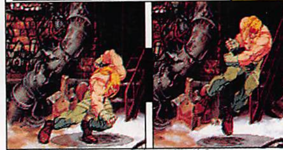
攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：地獄突き
カード方向：立、屈
6 4 13



攻撃値●50　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：タックル
カード方向：立、屈
13 2 3 12 ▼ 12



攻撃値●40+35　ピヨリ値●5+5
ゲージ増加量●空3／防6+1／当13+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン+吹き飛び
空中：上吹き飛びダウン+吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ：ハンドスタンプ
カード方向：立
4 12



攻撃値●20　ピヨリ値●9、5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ハンドスタンプ
カード方向：立
6 10



攻撃値●40、20　ピヨリ値●13
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：エリアルチョップ
カード方向：立
9 2



攻撃値●70、40　ピヨリ値●17
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：ハンドスタンプ
カード方向：立
4 12



攻撃値●20　ピヨリ値●9、5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ハンドスタンプ
カード方向：立
6 10



攻撃値●40、20　ピヨリ値●13
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：エリアルチョップ
カード方向：立
9 2



攻撃値●70、40　ピヨリ値●17
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

※近距離立ち弱Ⓟの連打キャンセルは、攻撃が相手に当たったときのみ可能

弱キック	中キック	強キック

近距離立ち

ローキック
ガード方向：立、屈

4 | 4 | 10



攻撃値●25　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ニーアタック
ガード方向：立、屈

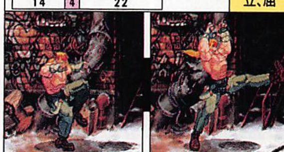
4 | 3 | 13



攻撃値●65　ピヨリ値●13
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ロングキック
ガード方向：立、屈

14 | 4 | 22



攻撃値●85　ピヨリ値●21
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

ローキック
ガード方向：立、屈

4 | 4 | 10



攻撃値●25　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ミドルキック
ガード方向：立、屈

11 | 4 | 13



攻撃値●55　ピヨリ値●9
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ロングキック
ガード方向：立、屈

14 | 4 | 22



攻撃値●85　ピヨリ値●21
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

クラウチングキック
ガード方向：屈

6 | 3 | 9



攻撃値●20　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クラウチングキック
ガード方向：屈

9 | 3 | 13



攻撃値●45　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ラウンドキック
ガード方向：屈

13 | 2 | 26



攻撃値●65　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

フライングニー
ガード方向：立

4 | 33



攻撃値●30　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ドロップキック
ガード方向：立

8 | 3



攻撃値●50　ピヨリ値●11
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ドロップキック
ガード方向：立

10 | 4



攻撃値●60　ピヨリ値●15
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

フライングニー
ガード方向：立

4 | 33



攻撃値●30　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ドロップキック
ガード方向：立

8 | 3



攻撃値●50　ピヨリ値●11
ゲージ増加量●空2／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ドロップキック
ガード方向：立

10 | 4



攻撃値●60　ピヨリ値●15
ゲージ増加量●空3／防8／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

特殊技

チョップ
➡+中Ⓟ

8	4	11

ガード方向: 立、屈




攻撃値●60
ピヨリ値●11
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

フライングクロスチョップ
垂直or前方ジャンプ中に
⬇要素+強Ⓟ

10	（可変）	▼ 24(ヒット時のみ13)

ガード方向: 立




攻撃値●60
ピヨリ値●11
ゲージ増加量●
空2／防3／当8
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：たたきつけダウン

ヘッドバット
⬅+強Ⓟ

9	4	23

ガード方向: 立、屈




攻撃値●90
ピヨリ値●24
ゲージ増加量●
空3／防8／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
投げ間合い●103ドット

スリーパーホールド
⬅+強Ⓟ
（相手背中向き時）

9	4	23

ガード方向: 立、屈




攻撃値●25×(1～8)
ピヨリ値●5×(1～8)
ゲージ増加量●
空3／防8／当3+2×(1～8)
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
投げ間合い●103ドット

通常投げ

ボディースラム
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓟ




攻撃値●70
ピヨリ値●17
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：38ドット
強：42ドット

リープアタック

ハンドスタンプ
⬇⬇+ⓅorⓀ

12	13	▼ 3

ガード方向: 立




攻撃値●50
ピヨリ値●13
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

特殊操作

前方ダッシュ
（➡➡）

17



後方ダッシュ
（⬅⬅）

21



クイックスタンディング
（地面に落ちた瞬間に⬇）



上段ブロッキング
（レバー中立から➡へ入力）



下段ブロッキング
（レバー中立から⬇へ入力）

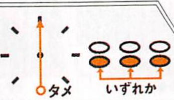


空中ブロッキング
（空中でレバー中立から➡or⬇へ入力）



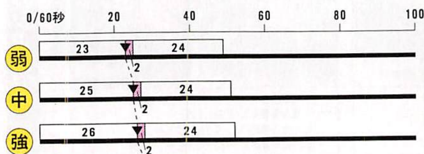
必殺技

エアスタンピート
⬇タメ⬆+Ⓚ



形態 宙に跳ね上がり、勢いよく踏みつける。
性能 意外に攻撃判定の横幅がせまく、狙いがアマいと空振りやすい。攻撃を相手に当てた（ヒット、ガード問わず）ときのみ、フォロースルーの途中を必殺技かスーパーアーツでキャンセル可能だ。弱中強のちがいは、移動距離と着地までにかかる時間。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	60	9	空3／防4／当11	○	ダウン	たたきつけダウン	立
中	70	11	空3／防4／当11	○	ダウン	たたきつけダウン	
強	80	13	空3／防4／当11	○	ダウン	たたきつけダウン	

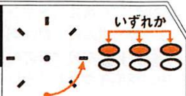




必殺技

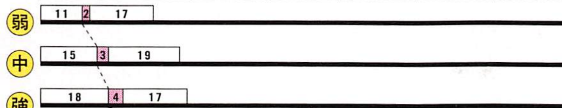
フラッシュチョップ

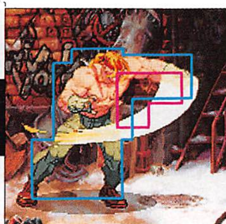
⬇⬊➡+Ⓟ



形態 前方へ踏みこみつつ、逆水平チョップをふるう。
性能 攻撃がヒットした場合、中なら60分の12秒、強だと60分の13秒、こちらのほうが早く行動可能となるため（相手により誤差あり）、つづけて攻撃をヒットさせることができる。余談だが、攻撃判定の先端で相手の飛び道具を消すことも可能だ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	60	7	空3／防4／当11	×	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	70	9	空3／防4／当11	○	反転のけぞり	吹き飛びダウン	
強	80	11	空3／防4／当11	○	反転のけぞり	吹き飛びダウン	



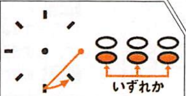


（当たり判定は中のもの）　⇧攻撃判定出現

必殺技

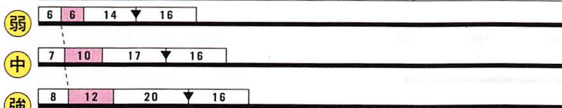
エアニースマッシュ

➡⬇⬊+Ⓚ

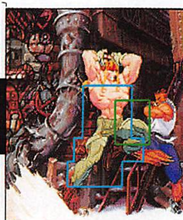


形態 ヒザをかまえて跳び上がり、空中の相手をとらえて地面にたたきつける。いわば、地上から仕掛ける空中投げ。
性能 攻撃範囲はかなり広いが、相手をつかむ判定が打撃技と同じあつかいになっているため、空中ブロッキングで防がれる可能性もある。弱中強のちがいは、跳び上がる距離と技の動作時間。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	90	19	空2／当9	×	──	ダウン	──（地上の相手には無効）
中	100	19	空2／当9	×	──	ダウン	
強	105	19	空2／当9	×	──	ダウン	







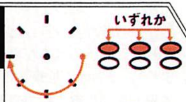


（当たり判定は弱中強共通）　⇧つかみ判定出現

必殺技

パワーボム（バックドロップ）

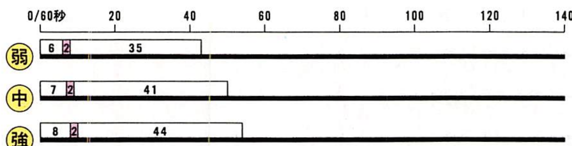
➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ



形態 つかまえた相手を投げる。相手がこちらを向いていた場合はパワーボムに、背中向きの場合はバックドロップになる。

性能 純粋な投げ技のため、ガードは無効化できるが、のけぞり中の相手をつかむことはできない（反転のけぞりの途中なら、例外的につかめる）。投げ間合いは、見た目よりせまい。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	90（背中向き95）	19（背中向き21）	空2／当15（背中向き9）	×	84ドット	ガード不能
中	105（背中向き110）	19（背中向き21）	空2／当15（背中向き9）	×	76ドット	
強	120（背中向き125）	19（背中向き21）	空2／当15（背中向き9）	×	68ドット	



パワーボム（相手正面向き時）



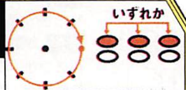
バックドロップ（相手背中向き時）



スーパーアーツ

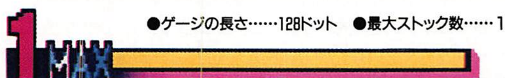
I ハイパーボム

レバー1回転＋Ⓟ

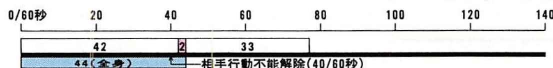


形態 バックドロップ2連発から、跳び上がってのパワーボムにつなげる。相手の向き（正面or背中）で、技の動作が変化することはない。

性能 必殺技のパワーボムと同じ、純粋な投げ技。跳んでかわされやすいという欠点はあるが、攻撃値の高さは魅力的だ。中or強フラッシュチョップで反転のけぞりにした相手に仕掛ければ、確実にキメることができる（ただし、この場合はコンボ修正を受けるため、与えるダメージが低くなる）。



攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	投げ間合い	ガード方向
80+80+120	7×3	空0／当0	98ドット	ガード不能

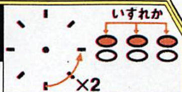




スーパーアーツ

Ⅱ ブーメランレイド

↓↘→↓↘→+Ⓟ





●ゲージの長さ……64ドット　●最大ストック数……2

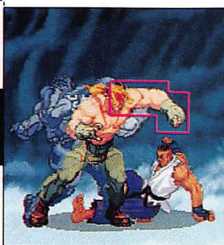
形態 打撃を4発たたきこんだのち、相手をつかまえてバックドロップ（4発目をヒットさせずに相手をつかんだ場合はパワーボム）でトドメ。

性能 攻撃判定が出た直後まで全身無敵&相手行動不能になるため、非常に使いやすい。ただしガードされた場合、攻撃の反動で相手との距離が大きく離れ、以降の攻撃が空振りしてしまう。また、相手との距離が遠いと、打撃がヒットしても投げが届かない場合がある（投げ間合いは98ドット）。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
10+20+10+20+120(105)	5×4+5(19)	空0×4+2/防0×4+2/当0×4+2	のけぞり+反転のけぞり+のけぞり+反転のけぞり+投げ技によるダウン	吹き飛びダウン×4	立、屈(最後はガード不能)









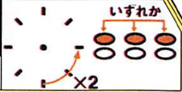


↑攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅲ スタンガンヘッドバット

↓↘→↓↘→+Ⓟ（弱中強で跳ぶ距離が変化）



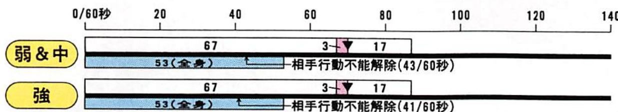


●ゲージの長さ……80ドット　●最大ストック数……1

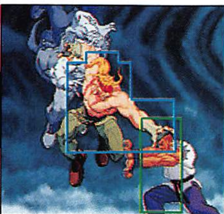
形態 高くジャンプして、着地ぎわに手をのばし、つかまえた相手にヘッドバットを4発たたきこむ。

性能 性質は投げ技だが、つかみ判定の範囲内なら空中にいる相手さえもつかめるのが特徴だ。食らった相手を確実にスタン状態にできるのも大きい。しかし、つかみ判定が出るまではスキだらけなので、相手の技のスキをついて出すといった工夫が必要。コマンド入力時のボタンの弱中強で、跳んでいく距離を選択可能（弱中強の順で距離が伸びる）。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	投げ間合い	ガード方向
20×3+40	21×3+31	空0/当0	弱:75〜128ドット/中:173〜226ドット/強:271〜324ドット	ガード不能







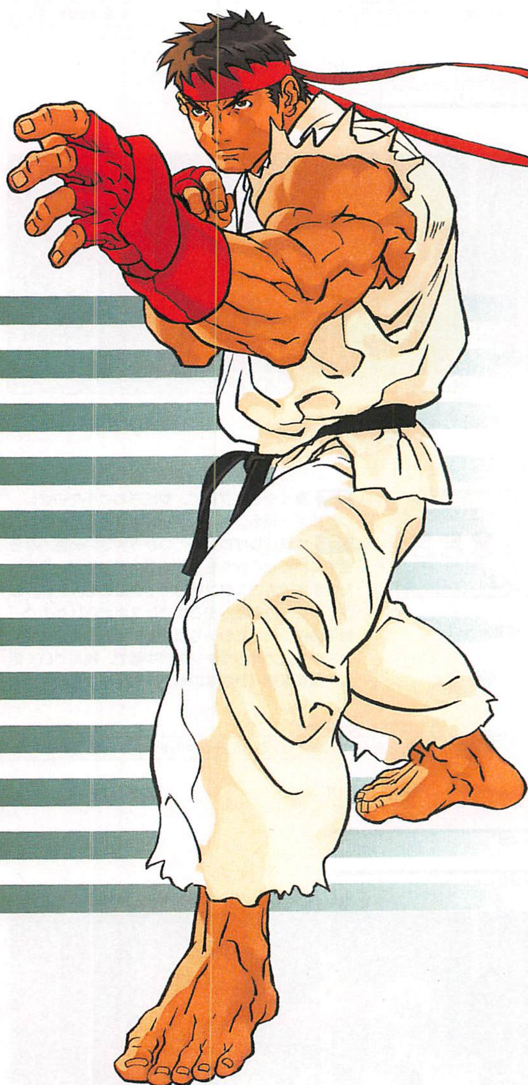




リュウ

RYU



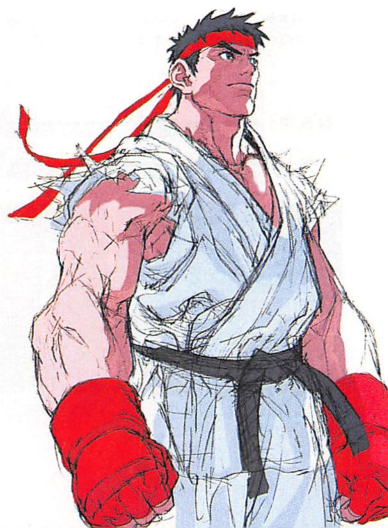


バックストーリー

世界各国を流転する孤高の格闘家。ストリートファイトへのストイックな姿勢と正義感あふれる性格は、多くの格闘家たちを魅了し、「彼こそ最強」との呼び声も高い。しかし、それにおごることなく、リュウは闘いつづける。“真の強さ”を求めて。

キャラクター特性

飛び道具、対空技、突進技の3種類の必殺技を過不足なく持ち、立ち弱Ⓚや遠距離立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚといった中間〜近距離戦でのケンセイに使える基本技も充実している。『ストII』時代から定評のあったバランスのよさは本作でも健在だ。ただし、どのスーパーアーツも1回分しかストックできないので、使いどきがポイントとなる。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

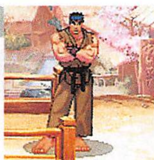
口を大きく開いて、何か叫んでいるような感じで、片手を突き上げる。




弱Ⓚカラー

時間切れ負け

おもむろに腕を組んだあと、ため息をつくようにうなだれてしまう。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

腕を組んで、相手と反対方向を向く。そのとき、道着が風になびく。




中Ⓚカラー

感電

両のコブシをグッとにぎりしめ、ものすごい表情でもだえ苦しむ。




強Ⓟカラー

スタート時

背負った袋を地面に降ろしたあと「こいっ！」と叫んでかまえる。




強Ⓚカラー

スタン状態

頭部に片手をそえつつ、身体を大きく前後に揺らしてよろめく。



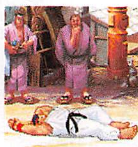

立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退



ガード



STAGE

日本 温泉旅館



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ：肘打ち
2 | 5　ガード方向：立、屈




攻撃値●25　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ボディブロー
4 | 3 | 6　ガード方向：立、屈




攻撃値●55　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：アッパー
5 | 5 | 12　ガード方向：立、屈




攻撃値●65　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

弱パンチ：ジャブ
3 | 3 | 8　ガード方向：立、屈




攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：正拳突き
4 | 3 | 9　ガード方向：立、屈




攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：フック
7 | 3 | 15　ガード方向：立、屈




攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ
2 | 4 | 6　ガード方向：立、屈




攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ジャブ
3 | 4 | 8　ガード方向：立、屈




攻撃値●45　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：突き上げアッパー
4 | 3 | 18　ガード方向：立、屈




攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ：肘落とし
4 | 13　ガード方向：立




攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ストレート
5 | 9　ガード方向：立




攻撃値●70　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：水平チョップ
6 | 5　ガード方向：立




攻撃値●70　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：肘落とし
4 | 14　ガード方向：立




攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：すくい突き
5 | 4 | 6　ガード方向：立




攻撃値●25+25　ピヨリ値●8+8
ゲージ増加量●空2／防4+1／当9+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

強パンチ：ストレート
6 | 4　ガード方向：立




攻撃値●70　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

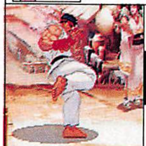
弱キック / 中キック / 強キック

リュウ

近距離立ち

ローキック
2 4 12

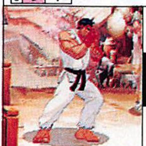
ガード方向 立､屈




攻撃値●30　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

膝蹴り
3 6 7

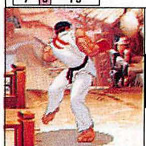
ガード方向 立､屈




攻撃値●55　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

回し蹴り
7 3 13

ガード方向 立､屈

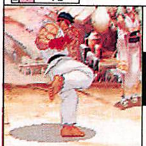



攻撃値●70　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

ローキック
2 4 12

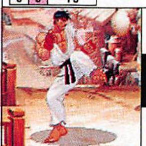
ガード方向 立､屈




攻撃値●30　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

横蹴り
5 5 13

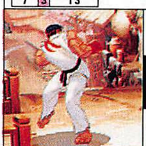
ガード方向 立､屈




攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

回し蹴り
7 3 13

ガード方向 立､屈

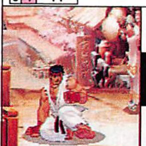



攻撃値●70　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

キック
3 4 11

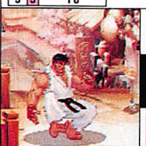
ガード方向 屈




攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

くるぶしキック
5 3 18

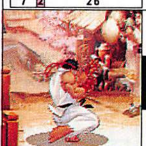
ガード方向 屈




攻撃値●45　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

足払い
7 2 26

ガード方向 屈




攻撃値●65　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

膝蹴り
4 19

ガード方向 立




攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

前蹴り
5 5

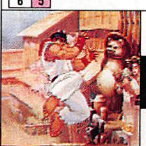
ガード方向 立




攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

空中回し蹴り
6 5

ガード方向 立




攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

膝蹴り
4 10

ガード方向 立




攻撃値●25　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

飛び蹴り
5 6

ガード方向 立




攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

飛び蹴り
6 3

ガード方向 立




攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

特殊技

鎖骨割り(さこつわり)

➡+中Ⓟ

20	10	11

ガード方向：立




攻撃値●20+30
ピヨリ値●10+8
ゲージ増加量●空2／防4+1／当9+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり+のけぞり
空中：吹き飛び+吹き飛び

リープアタック

ストレート

⬇⬇+ⓅorⓀ

10	4	7 ▼4

ガード方向：立

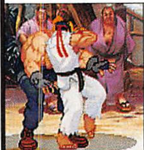



攻撃値●50
ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

通常投げ

背負い投げ(せおいなげ)

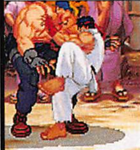
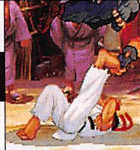
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓟ




攻撃値●60
ピヨリ値●10
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット
強：37ドット

巴投げ(ともえなげ)

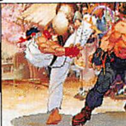
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓚ

攻撃値●60
ピヨリ値●16
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット
強：37ドット

ターゲットコンボ

遠距離立ち強Ⓟ ➡ 強Ⓚ

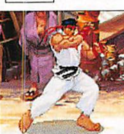
攻撃値●65+20　ピヨリ値●16+14
ゲージ増加量●防9+9／当17+17
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

フック→うしろ回し蹴りの連続技。遠距離立ち強Ⓟからはじまるため、使いどころはかぎられる。攻撃値が低いが、ピヨリ値の高さは申しぶんないだろう。

特殊操作

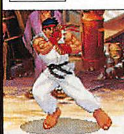
前方ダッシュ(➡➡)

13



後方ダッシュ(⬅⬅)

15



クイックスタンディング

(地面に落ちた瞬間に⬇)



上段ブロッキング

(レバー中立から➡へ入力)



下段ブロッキング

(レバー中立から⬇へ入力)



空中ブロッキング

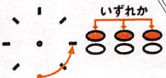
(空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)



必殺技

波動拳(はどうけん)

⬇⬊➡+Ⓟ



形態 両腕をかまえて前方へつき出し、青白い気弾をはなつ。
性能 攻撃値が低めで、スーパーアーツゲージもほとんど増えないため、ケンセイ技としての意味合いが強い。ほかの技との連係が重要と言える。弱中強のちがいは気弾の飛ぶ速度のみで、技の動作時間はどれも変わらない。弾発射直後にSAキャンセル可能。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30	4	空0／防1／当1	○	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	30	4	空0／防1／当1	○	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	30	4	空0／防1／当1	○	のけぞり	吹き飛びダウン	

0/60秒　20　40　60　80　100

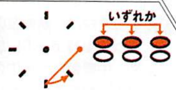
弱	9	43	※弾の攻撃判定出現は発射の1/60秒後
中	9	43	※弾の攻撃判定出現は発射の1/60秒後
強	9	43	※弾の攻撃判定出現は発射の1/60秒後



必殺技

昇龍拳
(しょうりゅうけん)

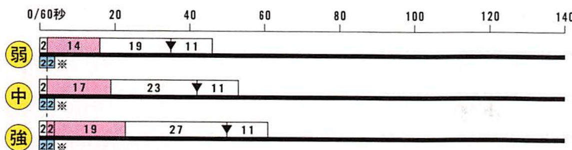




形態 低い姿勢からコブシをつき上げ、宙に跳ねる。上昇中は、コブシだけでなく横につき出したヒザでも攻撃している。

性能 全身無敵の時間がない（出ぎわでさえ上半身無敵）かわりに、攻撃判定の出現がとても早いのが、本作における昇龍拳の特徴。強のみ、地上にいる相手に最大2ヒットする。

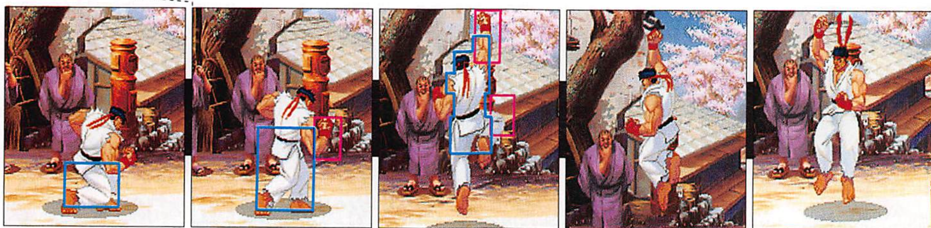
	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	70、50	14、10	空3／防13、3／当18、3	○、×	上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン	立、屈
中	80、60	16、10	空3／防13／当18	○、×	上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン	
強	55+40	18+10	空3／防13+1／当18+2	○+×	のけぞり+上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン	



※無敵部位は

0/60秒 4

- 弱 2(股から上) 2(胸から上)
- 中 2(股から上) 2(ヒザから上)
- 強 2(股から上) 2(腰から上)



（当たり判定は弱のもの） ↑攻撃判定出現

必殺技

竜巻旋風脚
(たつまきせんぷうきゃく)

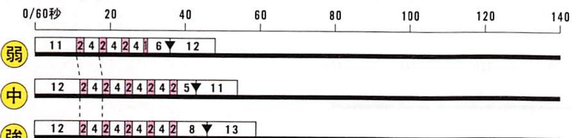


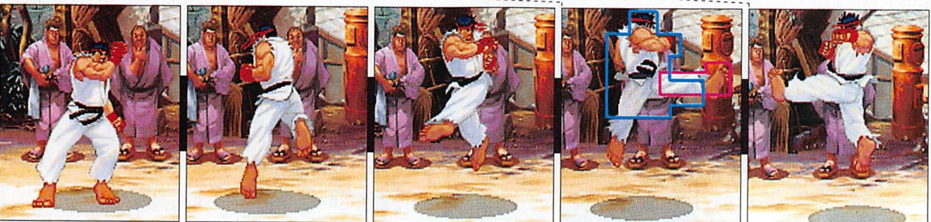


形態 片足をかまえ、回転しながら低空を飛んでいく。

性能 『ストII』や『ZERO』シリーズのように、飛び道具の上をスリ抜けていくことはできないが、飛行速度が速く、攻撃値などが昇龍拳に匹敵するため、奇襲や連続技での使用に向いている。回転数は中と強が同じで、弱のみ1回転少ない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	65	18	空3／防11+1、4／当16、5	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	立、屈
中	75	18	空4／防6+6+1、5／当14、6	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	
強	85	18	空4／防6+6+1、5／当14、6	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	





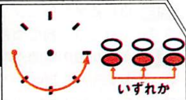
（当たり判定は弱中強共通） ↑攻撃判定出現 ↑攻撃判定再出現

リュウ

必殺技

上段足刀蹴り
(じょうだんそくとうけり)

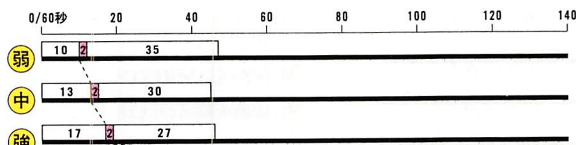
←↙↓↘→+Ⓚ



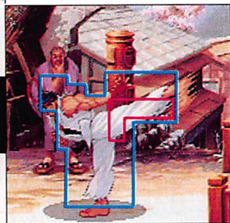
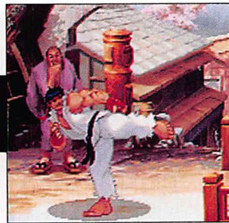
形態 前方へ踏みこみ、カカトを横へつき出すようにして蹴る。

性能 弱や中は攻撃判定の出現が早く、連続技で使用するのが有効。強は攻撃判定が下に広く、しゃがんでいる相手にも当てやすいため、中間距離からの奇襲技に向いている（ただし、ガードされた場合、相手のほうが先に行動可能となってしまう）。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	60	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	立、屈
中	75	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	
強	90	16	空3／防9／当17	×	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	





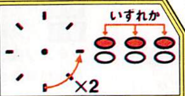



（当たり判定は強のもの）　　↑攻撃判定出現

スーパーアーツ

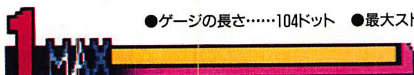
I 真空波動拳
(しんくうはどうけん)

↓↘→↓↘→+Ⓟ



形態 限界まで練り上げた気を手に集中し、衝撃波をともなう波動拳を前方へはなつ。

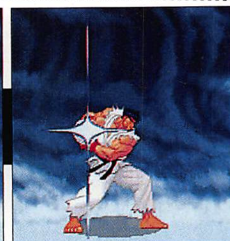
性能 5発分の気弾が固まって飛んでいくため、相手の気弾を、4発までなら一方的に打ち消すことができる（消した分だけ、ヒット数も減っていく）。弾発射の直後まで全身無敵になるため、相手の攻撃が重なっていても、一方的に相手へダメージを与えることが可能。ただし、弾発射後の硬直時間が長く、ガードされると反撃を食らう危険性がある。

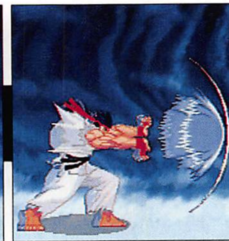


●ゲージの長さ……104ドット　●最大ストック数……1

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
30×5	0	空0／防0／当0	のけぞり×4+吹き飛びダウン	吹き飛びダウン×5	立、屈



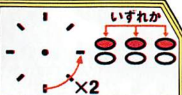


↑弾発射

スーパーアーツ

Ⅱ 真・昇龍拳
(しん・しょうりゅうけん)

↓↘→↓↘→+Ⓟ

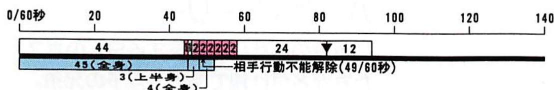


●ゲージの長さ……120ドット　●最大ストック数……1

形態 右アッパーをくり出し、食らった相手につづけて左アッパー→ヒザ蹴りをたたきこむ。右アッパーをはずした場合は、昇龍拳のような動作で跳ぶ。

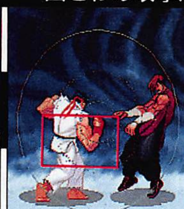
性能 出ぎわの攻撃がヒットした場合のダメージはとても大きいうえ、落ちてくる相手に、強・波動拳（画面中央）や斜めジャンプ攻撃（画面端）などをヒットさせることができる。空振りした場合は、多段ヒットする昇龍拳に変化。最大は6ヒットとなっているが、実際には5ヒット前後しか当たらない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
出ぎわの攻撃ヒット	30+160+50	6×3	空0／防0／当0	引きこみのけぞり+上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	引きこみ吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	立、屈
出ぎわの攻撃空振りorガード	20×6	4×6	空0／防0／当0	上吹き飛びダウン×6	上吹き飛びダウン×6	



出ぎわの攻撃がヒットした場合









↑1ヒット目の攻撃判定出現

出ぎわの攻撃を空振りorカードされた場合

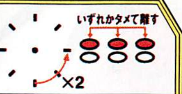


↑食らい判定出現

スーパーアーツ

Ⅲ 電刃波動拳
(てんじんはとうけん)

↓↘→↓↘→+Ⓟタメて離す（Ⓟをタメていた時間によりヒット数が変化）



●ゲージの長さ……88ドット　●最大ストック数……1

形態 帯電させた波動拳を、前方へ発射する。

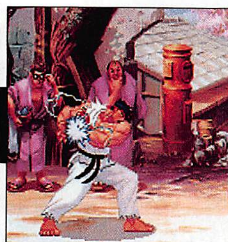
性能 コマンド入力後にⓅを押しつづけていると、体が光って、腕に電流が走るごとに気弾のヒット数が1発ずつ加算されていき（攻撃値などの数値は、表内の左から順に加算）、気弾の飛ぶ速度も上がっていく。相手に与えるダメージは低いが、ガード不能でピヨリ値が異常に高い。3ヒット以上までタメてから発射して当てれば、ほぼ確実に、相手をスタン状態にすることができる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
20+30+20+30+20	21+18+21+18+21	空0／当0	感電のけぞり×(1～5)	感電吹き飛びダウン×(1～5)	ガード不能

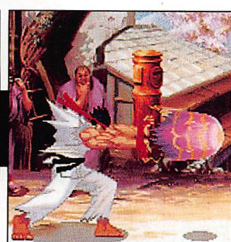


※タメ時間によるヒット数の変化
1ヒット……41／60～49／60秒、2ヒット……50／60～80／60秒、
3ヒット……81／60～140／60秒、4ヒット……141／60～240／60秒、
5ヒット……241／60秒(自動発射)
弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後



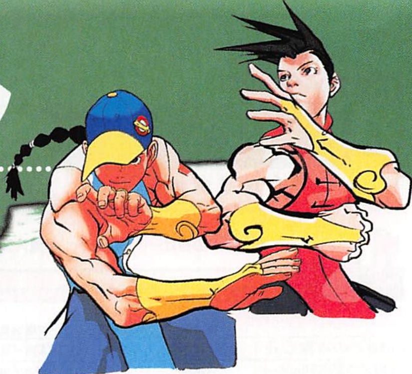






ユン&ヤン

YUN & YANG

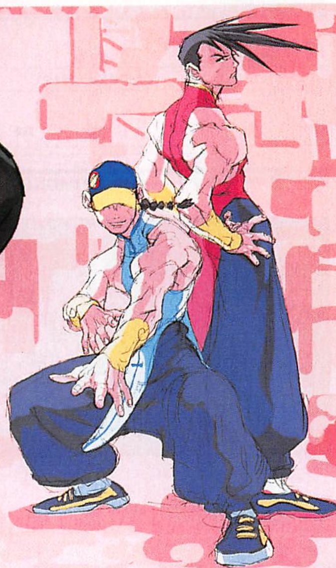


バックストーリー

香港の裏社会に君臨する8人のボスたちが名付け親である、双子の兄弟。兄は明朗快活な若大将タイプ、弟は冷静沈着な参謀タイプと性格は対照的だが、どちらも街の若きリーダーとして人々に信頼されている。自慢のクンフーがどれだけ通用するかを試すため、世界を旅する。

キャラクター特性

Ⓟボタンでキャラを選択すれば兄のユン(帽子をかぶっているキャラ)、Ⓚボタンで選択すれば弟のヤン（前髪が長いキャラ）になる。ちがいは外見のみで、技の性能や闘いのスタイルは同じ。リーチの長さと攻撃力に欠けるぶんを、移動スピードと手数の多さでカバーしていく攻撃主体のキャラだ。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

足をあげて「はあぁっ！」「弱すぎだぜ！」のいずれかを叫ぶ。



中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

一礼して「再見」と言う。規定本数を獲得したときのみのポーズ。



強Ⓟカラー

スタート時

路面電車からスケート・ボードで跳びおりて登場。そのあとに一礼。



弱Ⓚカラー

勝利ポーズ①

倒した相手に向かって礼をしたのち、正面（プレイヤー）にも礼。



中Ⓚカラー

勝利ポーズ②

ポケットに手を入れ「ムダだな」「フフフ」のどちらかをつぶやく。



強Ⓚカラー

スタート時

上のフロアから飛び降りてくる。着地後に一礼してから試合開始。



時間切れ負け



感電



スタン状態



時間切れ負け



感電



スタン状態



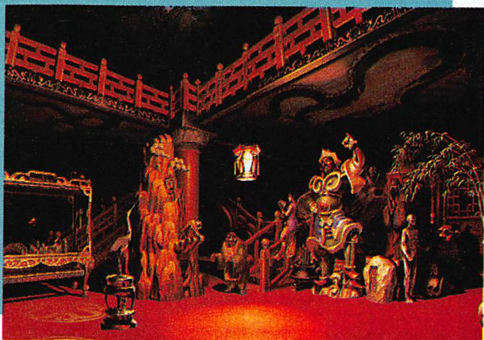
STAGE

香港
路面電車&
骨董屋

●ユン ROUND 1



●ヤン ROUND 1



近距離立ち

弱パンチ
蛇形手(じゃけいしゅ)
2 3 3
ガード方向：立、屈
攻撃値●10　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0/防1/当2
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

中パンチ
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)
2 3 4
ガード方向：立、屈
攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空2/防6/当10
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

強パンチ
挑領(ちょうりょう)
5 1 2 13
ガード方向：立、屈
攻撃値●20+30　ピヨリ値●8+8
ゲージ増加量●空3/防7+1/当15+2
キャンセル●連打×/必殺技○+○/SA○+×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり/空中：吹き飛び+吹き飛び

遠距離立ち

弱パンチ
蛇形手(じゃけいしゅ)
2 3 3
ガード方向：立、屈
攻撃値●10　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0/防1/当2
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

中パンチ
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)
3 4 14
ガード方向：立、屈
攻撃値●25　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空2/防6/当10
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

強パンチ
崩拳(ぽんけん)
8 2 23
ガード方向：立、屈
攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3/防7/当15
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ
蛇形手(じゃけいしゅ)
2 3 5
ガード方向：立、屈
攻撃値●10　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0/防1/当2
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

中パンチ
蛇形手(じゃけいしゅ)
3 6 9
ガード方向：立、屈
攻撃値●35　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空2/防6/当10
キャンセル●連打×/必殺技○/SA○
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

強パンチ
双蛇形手(そうじゃけいしゅ)
5 1 6 3 16
ガード方向：立、屈
攻撃値●15+40　ピヨリ値●4+6
ゲージ増加量●空3/防7+1/当15+2
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり/空中：吹き飛び+吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ
頂(ちょう)
2 42
ガード方向：立
攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0/防1/当2
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

中パンチ
撃崩捶(げきほうすい)
3 7
ガード方向：立
攻撃値●45　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2/防6/当10
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

強パンチ
雲手(うんしゅ)
8 5
ガード方向：立
攻撃値●60　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3/防9/当17
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ
頂(ちょう)
2 38
ガード方向：立
攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0/防1/当2
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

中パンチ
撃崩捶(げきほうすい)
3 6
ガード方向：立
攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2/防6/当10
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

強パンチ
撃崩捶(げきほうすい)
5 4
ガード方向：立
攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3/防9/当17
キャンセル●連打×/必殺技×/SA×
ヒット効果●地上：のけぞり/空中：吹き飛び

弱キック	中キック	強キック

近距離立ち

旋脚(せんきゃく)
ガード方向: 立、屈

3 3 8



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

鴛鴦脚(えんおうきゃく)
ガード方向: 立、屈

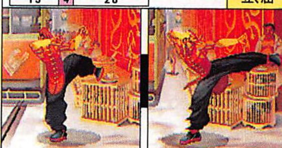
6 3 15



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン／空中：上吹き飛びダウン

側蹴腿(そくしゅうたい)
ガード方向: 立、屈

13 4 20



攻撃値●60　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：横吹き飛びダウン／空中：横吹き飛びダウン

遠距離立ち

旋脚(せんきゃく)
ガード方向: 立、屈

3 3 8



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

鴛鴦脚(えんおうきゃく)
ガード方向: 立、屈

6 3 15



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン／空中：上吹き飛びダウン

側蹴腿(そくしゅうたい)
ガード方向: 立、屈

13 4 20

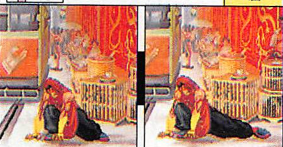


攻撃値●60　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：横吹き飛びダウン／空中：横吹き飛びダウン

しゃがみ

底蹴腿(ていしゅうたい)
ガード方向: 屈

3 2 10



攻撃値●15　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

底蹴腿(ていしゅうたい)
ガード方向: 屈

4 4 9



攻撃値●25　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

前掃腿(ぜんそうたい)
ガード方向: 屈

10 3 13



攻撃値●45　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

刺腿(したい)
ガード方向: 立

3 12



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

刺腿(したい)
ガード方向: 立

6 8



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

二起脚(にききゃく)
ガード方向: 立

5 5



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

刺腿(したい)
ガード方向: 立

4 12



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

刺腿(したい)
ガード方向: 立

6 8



攻撃値●35　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

二起脚(にききゃく)
ガード方向: 立

5 5



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

特殊技

旋風脚(せんぷうきゃく)　➡+中Ⓚ

23 | 4 | 8 | 1

ガード方向：立



攻撃値●40
ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり　空中：吹き飛び

雷撃蹴(らいげきしゅう)　垂直or前方ジャンプ中に➘+Ⓚ

6 | (可変) | 1

ガード方向：立



攻撃値●50
ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり　空中：吹き飛び

通常投げ

モンキーフリップ　相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値●60
ピヨリ値●16
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：29ドット　強：33ドット

膝蹴り(ひざげり)　相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ



攻撃値●20×(1〜6)
ピヨリ値●6×(1〜6)
ゲージ増加量●2×(1〜6)
投げ間合い●中：29ドット　強：33ドット

リープアタック

撃崩捶(げきほうすい)　⬇⬇+ⓅorⓀ

7 | 12 | 8 | 1

ガード方向：立



攻撃値●50
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり　空中：吹き飛び

ターゲットコンボ

立ち中Ⓟ→中立+強Ⓟ ➡ ⬅要素+強Ⓟ



攻撃値●30(or25)+30+35　ピヨリ値●6+6+8
ゲージ増加量●防6+9+4／当10+17+9
キャンセル●連打×+×+×／必殺技○+×+×／SA○+×+○

ヒジ打ちから、崩捶→双掌打の連続技。立ち中Ⓟは、遠近どちらでもいい（ちがいは攻撃値のみ）。双掌打の見た目は虎撲子と同じだが、性能はかなりちがう。

斜めジャンプ弱Ⓟ ➡ 弱Ⓚ(2ヒット)



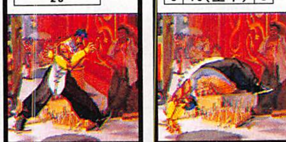
攻撃値●20+20+20　ピヨリ値●8+10+10
ゲージ増加量●防1+1+1／当2+2+2
キャンセル●連打×+×+×／必殺技×+×+×／SA×+×+×

頂→登脚（とうきゃく）の連続技。空中の相手に当てた場合、基板のバージョンによっては相手が空中ブロッキングしないかぎり3ヒット目が空振る（→P.182）。

特殊操作

前方ダッシュ(➡➡)

23



後方ダッシュ(⬅⬅)

5 | 19(空中) | 5



クイックスタンディング

(地面に落ちた瞬間に⬇)



上段ブロッキング

(レバー中立から➡へ入力)



下段ブロッキング

(レバー中立から⬇へ入力)



空中ブロッキング

(空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)



必殺技

前方転身(ぜんぽうてんしん)

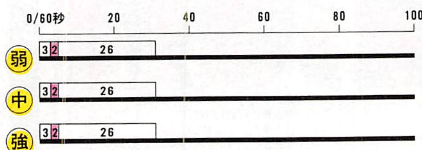
➡➘⬇↙⬅+Ⓚ



形態 相手の肩をつかんだのち地面を蹴って跳び上がり、背後へ回りこむ。つかまれた相手は、一瞬身動きがとれなくなる。

性能 攻撃能力のない投げ技で、弱中強の区別はない。相手にダメージを与えることはできないが、60分の14秒以内に出る攻撃で背を向けている相手を一方的に攻撃することが可能だ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	0	0	空0／当0	×	52ドット	ガード不能
中	0	0	空0／当0	×	52ドット	
強	0	0	空0／当0	×	52ドット	

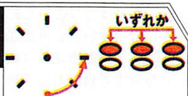






絶招歩法
(ぜっしょうほほう)

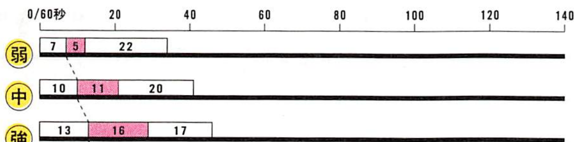
↓↘→+Ⓟ



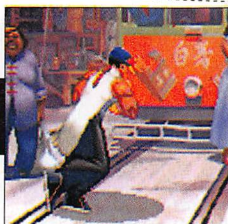
形態 地面を蹴り、コブシをかまえて前方へ跳びかかる。

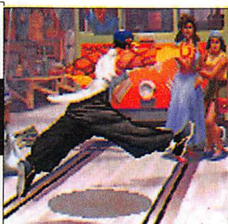
性能 高速で突進するため奇襲技としての効果は高いが、しゃがんでいる相手に攻撃が当たりにくく、攻撃後にスキもあるため、リスクがともなう。連続技で使うなら、中の基本技にキャンセルをかけて弱か中で出すか、立ち中Ⓚを当てたあと強で出すといい。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	50	10、6	空3/防11/当16	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	立、屈
中	55	10、6	空3/防11/当16	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	
強	60	10、6	空3/防11/当16	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	




(当たり判定は弱中強共通)




↑攻撃判定出現





穿弓腿
(せんきゅうたい)

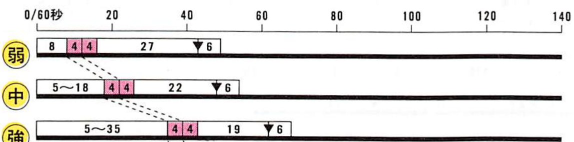
↓↘→+Ⓚ

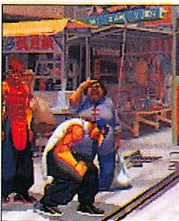


形態 低い姿勢から蹴りをつき上げ、跳躍する。

性能 中か強で出した場合は、相手に密接するか限界距離まで転がってから跳躍する。跳ぶ高さは弱中強でちがい、弱が高く、逆に強が低い。なお、この技を食らった相手にはダウンするまで食らい判定が残るので、空中コンボを狙うことも可能だ。

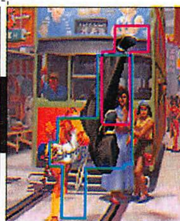
	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	40+30、25	8+6、6	空3/防13+1、4/当18+2、5	×	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	立、屈
中	40+35、30	10+12、10	空3/防13+1、4/当18+2、5	×	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	
強	40+40、35	12+6、4	空3/防13+1、4/当18+2、5	×	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	




(当たり判定は弱中強共通)




↑1ヒット目の攻撃判定出現

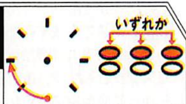

↑2ヒット目の攻撃判定出現



必殺技

虎撲子
（こぼくし）

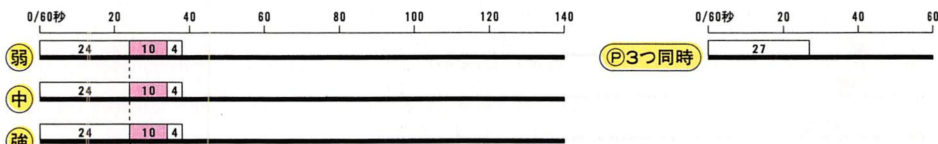
⬇⬋⬅＋Ⓟ（⬇⬋⬅＋Ⓟ3つ同時押しでフェイント）



形態 ゆっくりとした動作でかまえたあと、震脚を踏むと同時に、手のひらから目に見えない力場（発勁）を発する。

性能 予備動作が長いかわりに、攻撃後のスキはないに等しい。攻撃判定で飛び道具を消すことも可能。なお、Ⓟ3つ同時押しでコマンド入力すると、攻撃能力のないフェイント技になる。

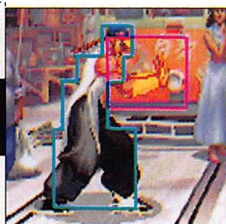
	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
弱	90、70	24、18	空3／防7／当14	○	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	立、屈
中	90、70	24、18	空3／防7／当14	○	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	
強	90、70	24、18	空3／防7／当14	○	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	







（当たり判定は弱中強共通）



↑攻撃判定出現



↑食らい判定拡大（※攻撃判定出現の4/60秒後）

スーパーアーツ

I 転身穿弓腿
（てんしんせんきゅうたい）

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ



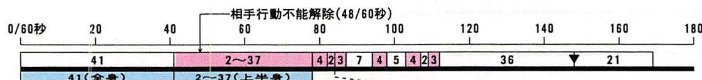
2 MAX

●ゲージの長さ……112ドット ●最大ストック数……2

形態 高速で前方へ転がっていき、4ヒットする穿弓腿から蹴り上げ3発へとつなげる。

性能 蹴り上げるまでの動作は必殺技の穿弓腿と同じに見えるが、転がり中にも攻撃判定がついている点、食らい判定が小さい点などにちがいがある。また、転がっていく限界距離も、相手に接触するか画面端までとなっている。攻撃値の合計は210と、かなり高いが、ヒット数が多いぶんコンボ修正の影響が大きく、数値ほどは相手の体力を減らせない。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
40+10+15+15+50+30+50	6+4+0+0+4×3	空0／防0／当0	のけぞり+上吹き飛びダウン×6	吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン×6	立、屈







↑相手行動不能解除





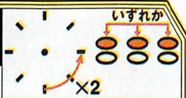
↑4ヒット目の攻撃判定出現

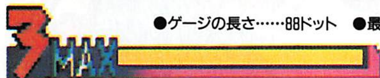


スーパーアーツ

II 槍雷連撃（そうらいれんげき）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ

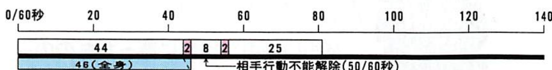



●ゲージの長さ……88ドット　●最大ストック数……3

形態 まずは、近距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟをくり出す。これが相手に当たったら、さらに遠距離立ち強Ⓟ→掌底→跳び回し蹴り2発へつなげていく。

性能 攻撃値こそ低めだが、攻撃判定が出現するまで全身無敵&相手行動不能になるため、技の性能は決して低くない。2ヒット目の攻撃が相手に当たっていた（ヒット、ガード、ブロッキングのいずれか）場合は最後まで攻撃を出すが、空振った場合は、直後に攻撃動作を中断する（タイム・チャート参照）。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
30+30+25+25+20+20	4+0+6+0+4+4	空0／防0／当0	のけぞり×3+横吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン	吹き飛びダウン×3+横吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+きりもみダウン	立、屈

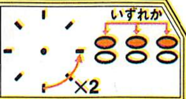



①1ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

III 幻影陣（げんえいじん）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ

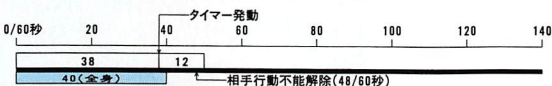


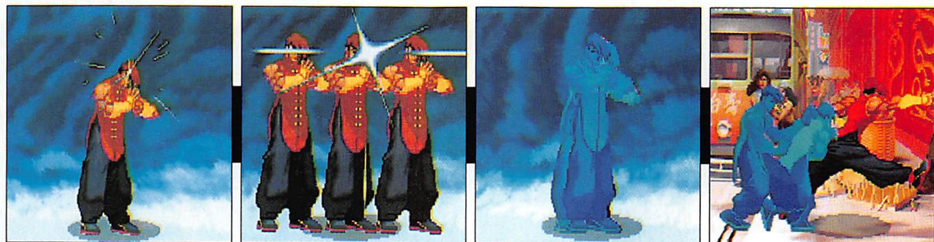

●ゲージの長さ……64ドット　●最大ストック数……1

形態 一定時間、自分の動作をトレースする分身がつき、タイマーが切れるまで技の性能が変化する。

性能 分身の発生時間は60分の256秒＝4秒強。分身中の変化は、①攻撃値が低下（→P.206）、②攻撃動作が高速化、③すべての技に空中コンボ能力が付加（ヒット数の制限なし）、④絶招歩法と穿弓腿の性能が変化、⑤立ち中Ⓟからのターゲットコンボが使用不可、といったところだ。『ストZERO2』のオリジナルコンボとは性質がちがう点に注意。

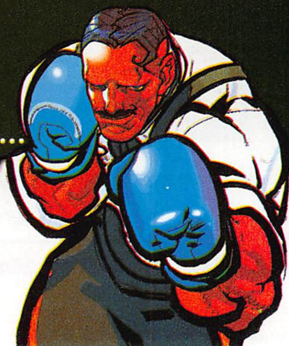
攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
(出した技による)	(出した技による)	空0／防0／当0	(出した技による)	(出した技による)	(出した技による)




①分身発生

ダッドリー

DUDLEY

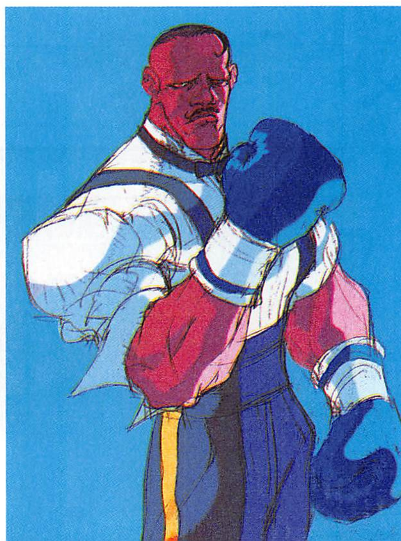


バックストーリー

英国の裕福な家庭に育ったものの、父の事業の失敗により全財産を失ってしまった彼は、プロボクサーとして成功することで財産を取り返す決意をする。数年後に、それは現実のものとなった。ただひとつ、父の青春と誇りの象徴であり、現在では世界に数台しか残っていないと言われる名車・ジャガーをのぞいて……。

キャラクター特性

持ち技のほぼすべてがパンチ攻撃。リーチが短めであるかわりに技をくり出すスピードは天下一品で、近距離戦では多彩なターゲットコンボで相手を圧倒することが可能だ。課題は、遠くから間合いをつめる方法。ダッキングの使いこなしがカギをにぎっている。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

どこからともなく真っ赤なバラを取り出し、相手に向けて投げる。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

規定本数を獲得すると紅茶を飲んで「Down for the count！」。




強Ⓟカラー

スタート時

着ていた上着を脱ぎ、軽やかな動きでウォーミングアップする。




弱Ⓚカラー

時間切れ負け

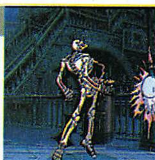
ヒザが落ち、両手を地面についたあとは、失意のあまり動かない。




中Ⓚカラー

感電

上半身をひねり身もだえする。立派な肩甲骨はさすがボクサー（？）。

強Ⓚカラー

スタン状態

かろうじて立っているものの、両手は力なくダラリと下がったまま。




立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退



ガード

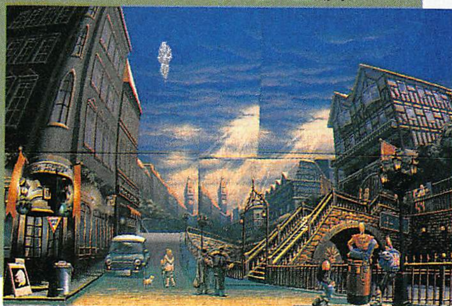


STAGE ロンドン住宅街

●ROUND 1



●ROUND 2以降

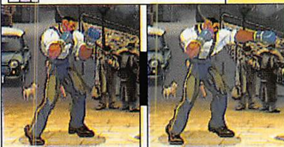


	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ：ジャブ
ガード方向：立、屈

3 3 2



攻撃値●10　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ライト(レフト)ストレート
ガード方向：立、屈

3 2 8



攻撃値●30　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：踏み込みストレート
ガード方向：立、屈

7 3 15

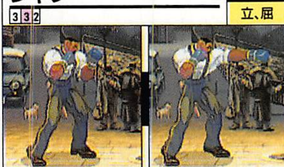


攻撃値●75　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

弱パンチ：ジャブ
ガード方向：立、屈

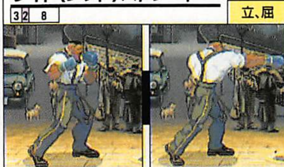
3 3 2



攻撃値●10　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ライト(レフト)ストレート
ガード方向：立、屈

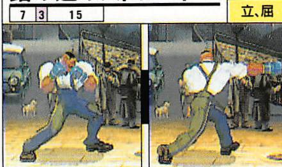
3 2 8



攻撃値●30　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：踏み込みストレート
ガード方向：立、屈

7 3 15



攻撃値●75　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ
ガード方向：立、屈

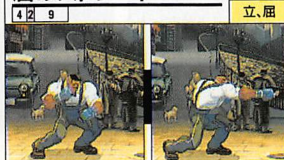
3 1 8



攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：屈みストレート
ガード方向：立、屈

4 2 9



攻撃値●40　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：アッパーカット
ガード方向：立、屈

7 4 13



攻撃値●70　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ：フック
ガード方向：立

3 4



攻撃値●20　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：フック
ガード方向：立

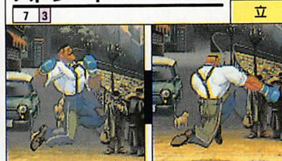
4 5



攻撃値●40　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ストレート
ガード方向：立

7 3



攻撃値●60　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：フック
ガード方向：立

3 4



攻撃値●20　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：フック
ガード方向：立

4 4



攻撃値●40　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ストレート
ガード方向：立

7 3



攻撃値●60　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

※( )内の技名は、キャラが左向きのときのもの

近距離立ち

弱キック：ライト(レフト)フック

ガード方向：立、屈

5 2 8

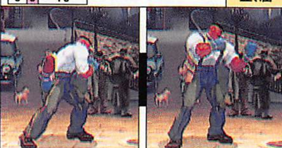


攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：レフト(ライト)アッパー

ガード方向：立、屈

5 3 13

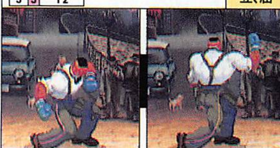


攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ライト(レフト)ボディーアッパー

ガード方向：立、屈

5 3 12



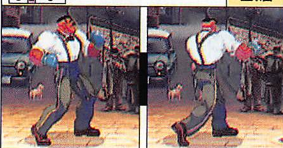
攻撃値●60　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

弱キック：ライト(レフト)フック

ガード方向：立、屈

5 2 8

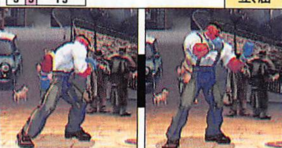


攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：レフト(ライト)アッパー

ガード方向：立、屈

5 3 13

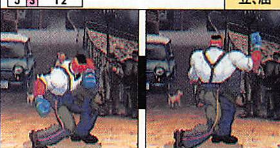


攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ライト(レフト)ボディーアッパー

ガード方向：立、屈

5 3 12



攻撃値●60　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱キック：アンダージャブ

ガード方向：屈

2 1 5

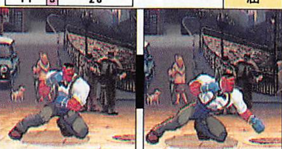


攻撃値●25　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：トリックパンチ

ガード方向：屈

11 3 20

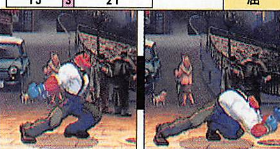


攻撃値●40　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

強キック：ボクサースロー

ガード方向：屈

15 3 21



攻撃値●50　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン／空中：上吹き飛びダウン

垂直ジャンプ

弱キック：ジャンピングエルボー

ガード方向：立

3 17

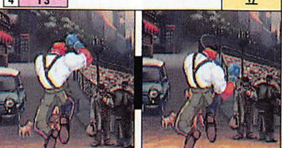


攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ジャンピングエルボー

ガード方向：立

4 13



攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ラウンドエルボー

ガード方向：立

10 4



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

斜めジャンプ

弱キック：ジャンピングエルボー

ガード方向：立

3 17



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ジャンピングエルボー

ガード方向：立

4 13

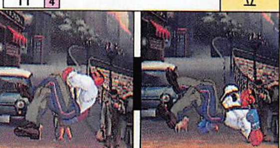


攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ラウンドエルボー

ガード方向：立

11 4



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

特殊技

スリッピングジャブ　➡+弱Ⓟ

4 | 9

ガード方向：立、屈



攻撃値●15　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ステップストレート　➡+強Ⓟ

15 | 5 | 16

ガード方向：立、屈



攻撃値●75　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

レバーブロー　➡+中Ⓚ

5 | 2 | 9

ガード方向：立、屈



攻撃値●50　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ダートショット　➡+強Ⓚ

12 | 3 | 16

ガード方向：立



攻撃値●55　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

通常投げ

レバークラッシャー　相手の近くで⬅or➡+中Ⓟ



攻撃値●20×(1～6)
ピヨリ値●6×(1～6)
ゲージ増加量●2×(1～6)
投げ間合い●36ドット

ダイナマイトスルー　相手の近くで⬅or➡+強Ⓟ



攻撃値●60
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●7
投げ間合い●40ドット

リープアタック

ジャンピングエルボー　⬇⬇+ⓅorⓀ

11 | 10 ▼4 | 2

ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ターゲットコンボ

しゃがみ弱Ⓚ ➡ 中Ⓚ



攻撃値●25+30　ピヨリ値●4+10
ゲージ増加量●防1+4／当2+9
キャンセル●連打×+×／必殺技○+○／SA○+○

立ちガード不能のしゃがみ弱Ⓚから狙えるコンボ。中Ⓚのレフトアッパーは瞬時に出るので、これにキャンセルをかけて必殺技やスーパーアーツを出す場合はすばやいコマンド入力が必要となる。

➡+強Ⓚ ➡ 中Ⓚ



攻撃値●55+30　ピヨリ値●8+10
ゲージ増加量●防6+4／当10+9
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

しゃがみガード不能の➡+強Ⓚからレフトアッパーへつなげるコンボだが、こちらのアッパーはキャンセル不可（一応アッパーの動作終了と同時にコークスクリューブローを出せば連続技になる）。

立ち弱Ⓟ ➡ 中Ⓟ ➡ 中Ⓚ





攻撃値●10+20+60　ピヨリ値●4+8+8
ゲージ増加量●防1+1+1／当2+2+2
キャンセル●連打○+×+×／必殺技○+×+○／SA○+×+○

ジャブ→ストレート→アッパーのターゲットコンボ。すばやいボタン入力が必要なため、かなり出しにくい。

ちなみに、立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟはターゲットコンボではなく目押しでつなぐことが可能（入力はやや遅めに行なう）。この場合、立ち中Ⓟの性能は基本技そのままになるほか、ターゲットコンボのときに入る「ワン、ツー……」というセリフも言わない。

ターゲットコンボ

立ち弱Ⓚ → 中Ⓚ → 中Ⓟ → 強Ⓟ(2ヒット)

攻撃値●20+40+30+20+20　ピヨリ値●4×5
ゲージ増加量●防1×5／当2×5
キャンセル●連打×+×+×+×+×／必殺技○+×+×+×+×／SA○+×+×+×+×

フック→アッパー→ストレート→アッパーカット（2ヒット）の連続技。2ヒット目以降の攻撃がすべてキャンセル不可のため、実用性には欠ける。しかし、最後の強Ⓟを入力せずにいれば、中Ⓟがヒットしたあと、こちらのほうが一瞬早く行動可能になる。すかさずロケットアッパーやコークスクリューブローを出せば、相手がのけぞりから復帰する前に当てることが可能だ。

立ち中Ⓟor➡+中Ⓚ → 中Ⓚ → 強Ⓟ

攻撃値●30(or50)+30+40　ピヨリ値●10+6+8
ゲージ増加量●防6+4+9／当10+9+17
キャンセル●連打×+×+×／必殺技○+×+×／SA○+×+×

ストレート(orレバーブロー)からアッパー→ストレートへつなげる。与えるダメージはそこそこだが、ピヨリ値とスーパーアーツゲージを大幅にかせげる点は見のがせない。出しかたも、「レバーを前方へ入れたまま中Ⓚ連打→相手にヒットしたのを確認したら強Ⓟ連打」だけでいいので簡単。難点は、相手にかなり接近して当てないと、最後の強Ⓟが空振りやすいことだ。

立ち中Ⓚ → 強Ⓚ → 強Ⓟ(2ヒット)

攻撃値●50+70+20+20　ピヨリ値●14+6+4+4
ゲージ増加量●防6+1×3／当10+2×3
キャンセル●連打×+×+×+×／必殺技×+×+×+×／SA×+×+×+×

最後のアッパーカットが2ヒットするため、合計4ヒットとなる。とにかく合計攻撃値、合計ピヨリ値が高いのが特徴で、しゃがんでいる相手に当たる点も大きい。さらに、強Ⓚの時点で入力を止めれば、こちらのほうが早く行動可能となる。すかさず強・ジェットアッパー、ロケットアッパー、コークスクリューブローなどの攻撃を出せば、つながってしまうのだ。

➡+弱Ⓟ → 中Ⓟ

攻撃値●15+30　ピヨリ値●4+8
ゲージ増加量●防1+6／当2+10
キャンセル●連打○+×／必殺技○+○／SA○+○

➡+弱Ⓟのヒット硬直中ではなく、もどり動作（フォロースルー）途中に中Ⓟを押すことで成立する、特殊なターゲットコンボ。➡+弱Ⓟで相手をケンセイするとき、あわせて使うといいだろう。

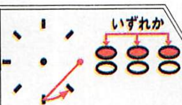
特殊操作

前方ダッシュ (➡➡)	後方ダッシュ (⬅⬅)	クイックスタンディング	上段ブロッキング	下段ブロッキング	空中ブロッキング
18	19	(地面に落ちた瞬間に⬇)	(レバー中立から➡へ入力)	(レバー中立から⬇へ入力)	(空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)

必殺技

ジェットアッパー

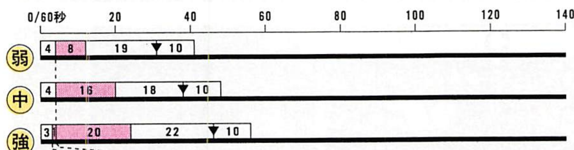
➡⬇↘＋Ⓟ



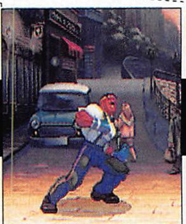
形態 足元からパンチを突き上げ、宙に舞い上がる。

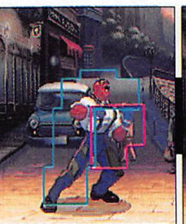
性能 技の性能が、弱中強でまったくちがう。弱は、攻撃判定が横にせまく上に広いので対空技向き。中は足元の食らい判定が小さく攻撃判定が横に広いため、足元への攻撃をツブすのに効果的。強は目立った特徴こそないが、攻撃値が高いので連続技向きだ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	70、40	18、4	空3／防13／当18	○、×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	立、屈
中	80、50	20、4	空3／防13／当18	○、×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	
強	20+70、60	6+18、4	空3／防13+1、4／当18+2、5	×+○、×	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	




(当たり判定は中のもの)

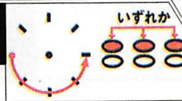

↑1ヒット目の攻撃判定出現(強)


↑攻撃判定出現(弱、中)
2ヒット目の攻撃判定出現(強)

必殺技

マシンガンブロー

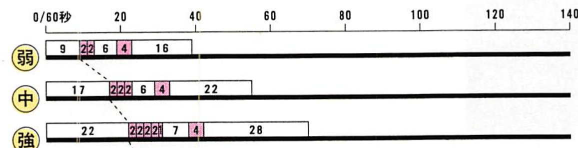
⬅↙⬇↘➡＋Ⓟ



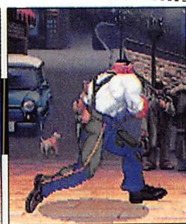
形態 前方へ踏みこみ、高速のパンチ連打からアッパーをふるう。

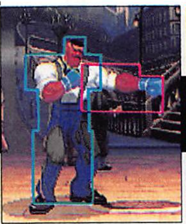
性能 攻撃回数が多いのでケズリ技として有効そうだが、相手の体力をケズれるのは、弱と中だと最後のアッパー、強でも4～6ヒット目だけ。攻撃をガードされた場合、中だと60分の9秒前後、強だと60分の15秒前後、相手のほうが早く行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20+10+30	4+4+1	空3／防11+1+1／当16+2+2	×	のけぞり×3	吹き飛びダウン×3	立、屈
中	20+10+10+30	4×3+1	空3／防11+1×3／当16+2×3	×	のけぞり×4	吹き飛びダウン×4	
強	20+10×4+30	4×3+1+0+1	空3／防11+1×5／当16+2×5	×	のけぞり×6	吹き飛びダウン×6	




(当たり判定は弱中強共通)

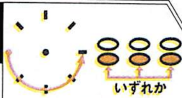



↑1ヒット目の攻撃判定出現

必殺技

ダッキングストレート

⬅⬉⬇⬊➡+Ⓚ+Ⓟ



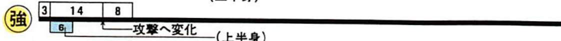
形態 ダッキングで接近したのち、渾身のストレートをはなつ。
性能 与えるダメージは大きいが、相手にしゃがまれると攻撃が空振りやすいのが欠点。また、ガードされた場合、相手のほうが少し早く行動可能となる。ダッキング動作の後半（上半身無敵の時間がすぎたあと）と、攻撃が出た瞬間はSAキャンセル可能だ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	100	18	空3／防9／当17	○	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	100	18	空3／防9／当17	○	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	100	18	空3／防9／当17	○	のけぞり	吹き飛びダウン	

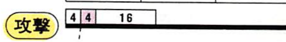


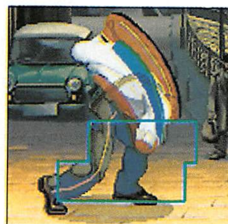




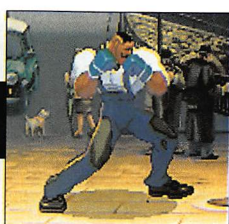


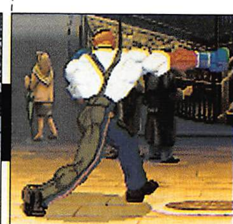












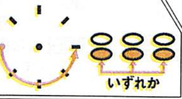
（当たり判定は弱中強共通）

⇧攻撃判定出現

必殺技

ダッキングアッパー

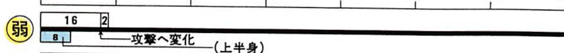
⬅⬉⬇⬊➡+Ⓚ+Ⓚ



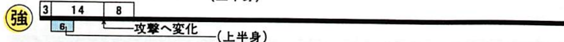
形態 ダッキングでフトコロへ入りこみ、アッパーをふるう。
性能 ストレートより攻撃判定の出現が一瞬だけ早く、しゃがんでいる相手にヒットした場合、1ヒット目で相手を強制的に立たせるため、ほぼ確実に2ヒット目も当たるようになっている。ただし、ガードされた場合のスキはストレートより大きい。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30+70	8+10	空3／防9+1／当17+2	○+×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	立、屈
中	30+70	8+10	空3／防9+1／当17+2	○+×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	
強	30+70	8+10	空3／防9+1／当17+2	○+×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	

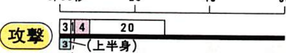








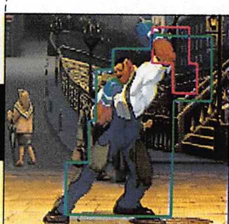












（当たり判定は弱中強共通）

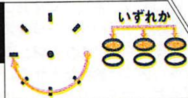
⇧2ヒット目の攻撃判定出現

ダッドリー

必殺技

クロスカウンター

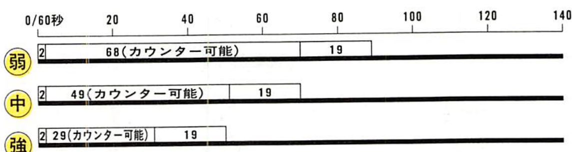
➡⬋⬇⬋⬅＋Ⓟ



形態 両腕をダランとさせて挑発し、打撃をくり出してきた相手に対してカウンターのストレートをたたきこむ。

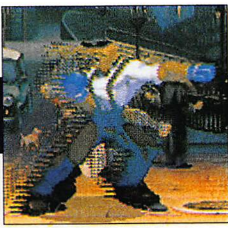
性能 攻撃値の計算が特徴的。カウンターできる対象は、相手の立ち攻撃かジャンプ攻撃のうち上半身にヒットするもの。しゃがみ攻撃（一部例外あり）、下半身への攻撃、飛び道具には無効だ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	食らった技の攻撃値+40	20	空3／防12／当20	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	立、屈
中	食らった技の攻撃値+50	20	空3／防12／当20	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	
強	食らった技の攻撃値+60	20	空3／防12／当20	×	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	







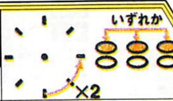




スーパーアーツ

I ロケットアッパー

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ



●ゲージの長さ……88ドット　●最大ストック数……2



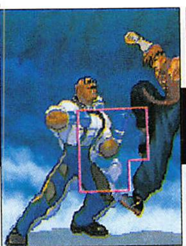
形態 小さく跳ねながらのアッパー2発から、体をひねりながら高く舞い上がるアッパーへつなげる。

性能 1&2ヒット目を相手が食らった場合、最後のアッパーは相手の落下を待ってからくり出される（それ以外だと、最後のアッパーはすぐに出す）。なお、表内の数値は全攻撃回数をまとめたもので、これがすべて相手に当たるワケではない。たとえば、出ぎわの攻撃がヒットした場合、相手に当たるのは「50＋30＋30＋40＋10×7」の11発となっている。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
50+30+40+30+40+10×11	4×6+0×9+4	空0／防0／当0	上吹き飛びダウン×16	上吹き飛びダウン×16	立、屈













↑1ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅱ ローリングサンダー

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ連打（➡入れっぱなし＋Ⓟ3つ同時押しっぱなしで連続ダッキング可能）

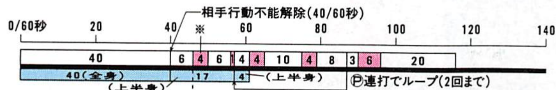


●ゲージの長さ……112ドット　●最大ストック数……1

形態 ダッキングで相手のフトコロへもぐりこみ、体を左右に振りながらのボディフック連打をあびせたのち、最後にアッパーで吹き飛ばす。

性能 ダッキングの性能は、必殺技のそれと変わらない。攻撃中にⓅを連打することで、攻撃回数を最大8ヒットまで増加可能。なお、ダッキング動作中に「➡入れっぱなし＋Ⓟ3つ同時押しっぱなし」を入力すると、1ヒット目が当たるか、相手が反対側に行くまで、何度もダッキングをやり直せる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
60+20×(2〜6)+(80、30)	0	空0／防0／当0	のけぞり×(3〜7)+吹き飛びダウン	吹き飛びダウン×(4〜8)	立、屈



※この攻撃が相手にふれた（ヒット、ガード、ブロッキング）場合、56／60秒までの動作はカットされる



(↑)1ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅲ コークスクリューブロー

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ（弱中強で移動距離が変化）

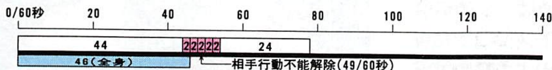


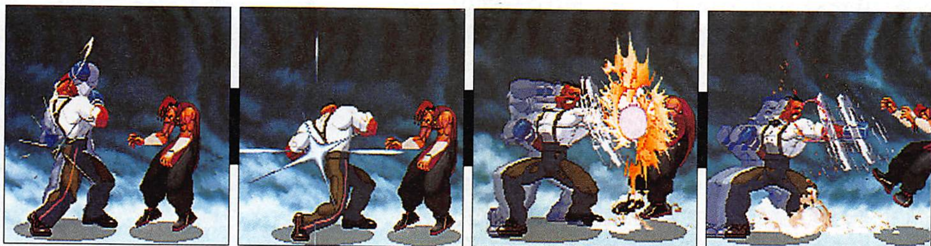
●ゲージの長さ……80ドット　●最大ストック数……3

形態 前方へ踏みこみつつ、突風を発するほど高速のひねりをくわえたストレートをはなつ。

性能 コマンド入力時のボタンの弱中強で、踏みこむ距離を選択可能（弱だと短く、逆に強は長い）。ただし、攻撃動作にかかる時間はどれも変わらない。攻撃値は出ぎわのみ高く、以降は急速に下がるため、近距離で技を出すのが理想的だ。ただし、攻撃をガードされた場合、相手のほうが60分の12秒前後早く行動可能となるため、反撃を受ける可能性が高い。

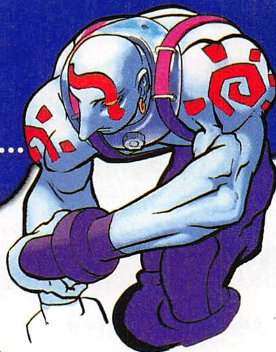
攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
80+30+20+20+10	4×5	空0／防0／当0	横吹き飛びダウン×5	横吹き飛びダウン×5	立、屈





ダッドリー

ネクロ
NECRO

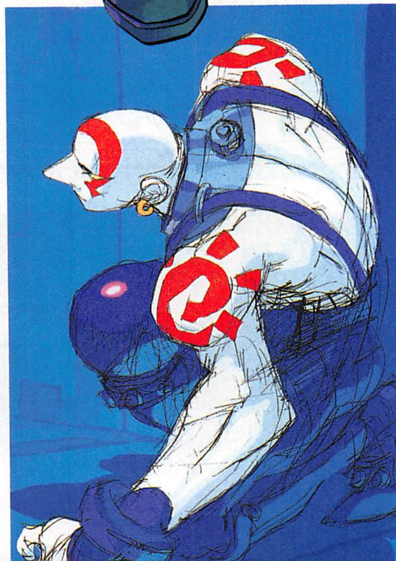


バックストーリー

ロシアで4人兄弟の三男として生まれた彼は、ソ連崩壊後に自由と富を求めて村を出る。しかし、モスクワで金髪の男が率いる秘密組織に接触、肉体がゴムのような柔軟性を持つ兵器人間に改造されてしまう。現在は組織のために闘うが、いつの日か真の自由を手にすることを夢見る。

キャラクター特性

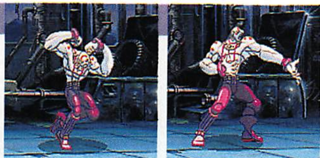
驚異的なリーチの長さを利用して、相手の技が届かない距離からの攻撃でペースをにぎるのが得意。ただし、各技の攻撃範囲はそれほど広くはなく、相手の行動、体格、間合いに合わせて適切な技を使う必要がある。すばやい状況判断が要求される上級者向けのキャラと言えるだろう。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

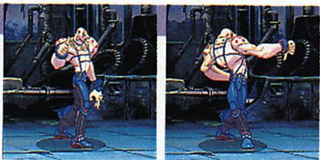
ひと呼吸おいてから「アァ〰〰〰」と、満足そうにオペラを披露。



中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

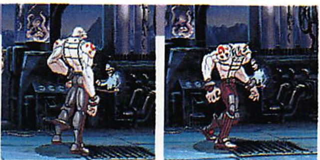
親指を下に向けながら腕を突き出し、「Outta my way！」。



強Ⓟカラー

スタート時

たたずんだあと突然相手の方向を向き「You're going down」。



弱Ⓚカラー

時間切れ負け

負けが信じられないような顔つきで、がっくりとうなだれる。



中Ⓚカラー

感電

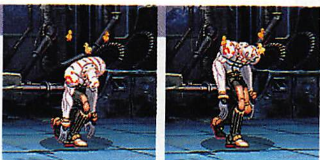
ところどころに節目がある骨格。これなら伸縮自在なのもナットク。



強Ⓚカラー

スタン状態

フラフラしつつもたまに正面を向くが、意識はもうろうとしている。



立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退

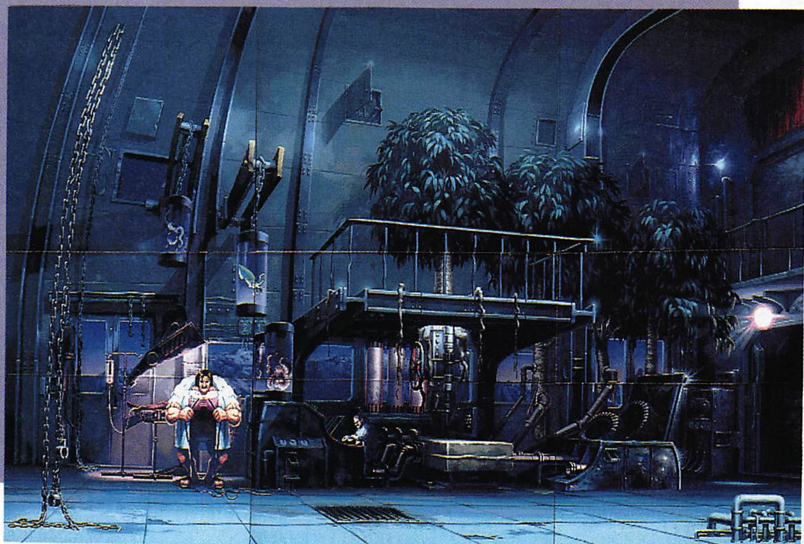


ガード



STAGE

ロシア
シベリア鉄道

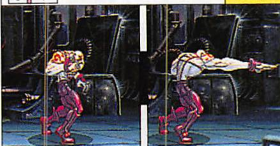


	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

立ち

弱パンチ：ネイルスティック
5 | 7

ガード方向：立、屈



攻撃値●15　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：フック
7 | 7

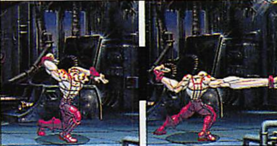
ガード方向：立、屈



攻撃値●35　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ネクロストレート
14 | 12 ※

ガード方向：立、屈

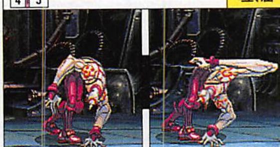


攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

立ち（レバー←）

弱パンチ：エルボー
4 | 5

ガード方向：立、屈



攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：エルボー
4 | 7

ガード方向：立、屈



攻撃値●40　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ネクロストレート
15 | 12

ガード方向：立、屈

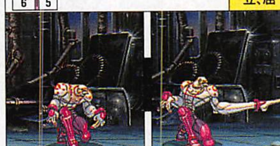


攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ：ジャブ
6 | 5

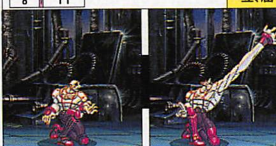
ガード方向：立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：アンチ・エア・パンチ
8 | 11

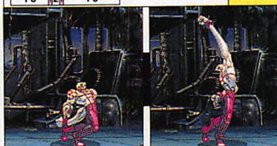
ガード方向：立、屈



攻撃値●35　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ネクロアッパー
10 | 2 | 15

ガード方向：立、屈



攻撃値●65、65　ピヨリ値●16、16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン／空中：上吹き飛びダウン

垂直ジャンプ

弱パンチ：ネイルスティック
4 | 5

ガード方向：立



攻撃値●15　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ネイルスティック
6 | 7

ガード方向：立



攻撃値●35　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：フライングクロスチョップ
13 | 2

ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：フィンガーアタック
4 | 14

ガード方向：立



攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：フィンガーアタック
5 | 11

ガード方向：立



攻撃値●40　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：フライングクロスチョップ
13 | 2

ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

※タイムチャートの数値はレバー中立＋強Ⓟのもの。
➡＋強Ⓟの場合は、⬅＋強Ⓟと同じになる。

弱キック ／ 中キック ／ 強キック

立ち

弱キック：キック
4 4 ガード方向：立、屈



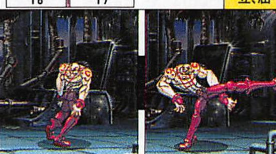
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技〇／SA〇
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ネクロキック
5 13 ガード方向：立、屈



攻撃値●35　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技〇※／SA〇※
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

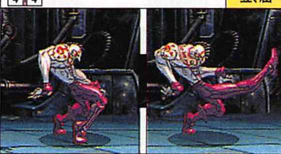
強キック：ラウンドキック
16 17 ガード方向：立、屈



攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

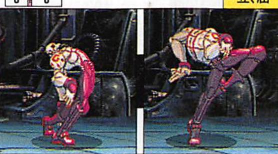
立ち（レバー⬅）

弱キック：キック
4 4 ガード方向：立、屈



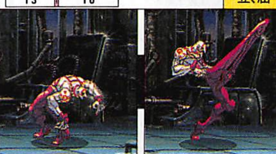
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技〇／SA〇
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ニーアタック
6 8 ガード方向：立、屈



攻撃値●40　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技〇／SA〇
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

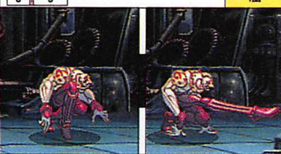
強キック：ニーミサイル
13 16 ガード方向：立、屈



攻撃値●70　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

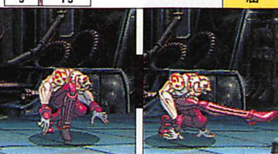
しゃがみ

弱キック：クラウチングキック
6 9 ガード方向：屈



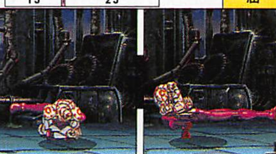
攻撃値●15　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技〇／SA〇
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：クラウチングキック
9 13 ガード方向：屈



攻撃値●35　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：クラウチングラウンドキック
15 25 ガード方向：屈



攻撃値●60　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

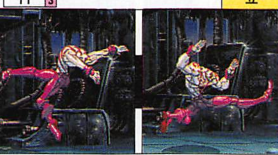
垂直ジャンプ

弱キック：フライングニー
2 15 ガード方向：立



攻撃値●15　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ラウンドキック
11 3 ガード方向：立



攻撃値●35　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ラウンドキック
15 4 ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱キック：フライングニー
2 15 ガード方向：立



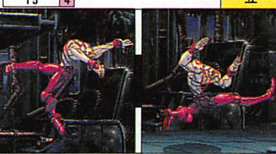
攻撃値●15　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：ラウンドキック
11 3 ガード方向：立



攻撃値●35　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：ラウンドキック
15 4 ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

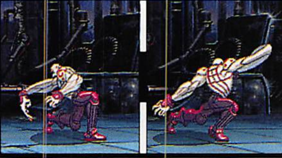
※立ち中Ⓚはフォロースルー途中のみキャンセル可能

特殊技

エルボーキャノン
⬇or⬋+強Ⓟ

9 | | 15

ガード方向: 立、屈



攻撃値●70
ピヨリ値●12
ゲージ増加量●
空3／防9／当17
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：横吹き飛びダウン
空中：横吹き飛びダウン

ドリルキック
空中で
⬇要素+中or強Ⓚ

9(※12) | (可変) | 1

※強で出した時の数値

ガード方向: 立、屈



攻撃値●30+10(※40+10)
ピヨリ値●4+4(※6+6)
ゲージ増加量●
空2(※3)／防4+1(※7+1)
／当9+2(※15+2)
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり+のけぞり
空中：吹き飛び+吹き飛び

通常投げ

ショルダーアタック
相手の近くで
⬅or➡+
中or強Ⓟ



攻撃値●70
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：35ドット
強：39ドット

フランケンシュタイナー
相手の近くで
⬅or➡+
中or強Ⓚ



攻撃値●60
ピヨリ値●20
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：35ドット
強：39ドット

リープアタック

フィンガーアタック
⬇⬇+ⓅorⓀ

11 | 10 | 3 | 1

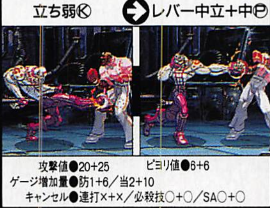
ガード方向: 立



攻撃値●20
ピヨリ値●8
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

ターゲットコンボ

立ち弱Ⓚ ➔ レバー中立+中Ⓟ



攻撃値●20+25　ピヨリ値●6+6
ゲージ増加量●防1+6／当2+10
キャンセル●連打×+×／必殺技○+○／SA○+○

前蹴り→フックのターゲットコンボ。リーチの長さが利点だ。なお、立ち弱Ⓚ→⬅+中Ⓟも連続技になるが、これはターゲットコンボではなく目押しコンボ。

特殊操作

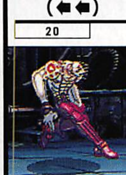
前方ダッシュ
(➡➡)

21



後方ダッシュ
(⬅⬅)

20



クイックスタンディング
(地面に落ちた瞬間に⬇)



上段ブロッキング
(レバー中立から➡へ入力)



下段ブロッキング
(レバー中立から⬇へ入力)

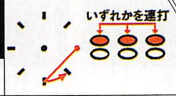


空中ブロッキング
(空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)



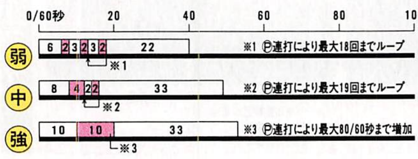
必殺技

電磁ブラスト
➡⬇⬊+Ⓟ連打



形態 両腕を広げて、肉体から電撃をほとばしらせる。
性能 弱中強の順で攻撃範囲が広くなり、それだけ攻撃も多くヒットするようになる（最大ヒット数は弱が1〜2、中は2、強なら3）。Ⓟ連打で放電時間をのばすことができるが、最大ヒット数はまったく変わらないので、連打するメリットは皆無。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	1ヒットにつき30	1ヒットにつき6(攻撃の出ぎわのみ10)	空2/防4+1ヒットにつき1/当9+1ヒットにつき2	○	感電のけぞり	感電吹き飛びダウン	立、屈
中	1ヒットにつき30	1ヒットにつき6(攻撃の出ぎわのみ10)	空2/防4+1ヒットにつき1/当9+1ヒットにつき2	○	感電のけぞり(2ヒットで感電吹き飛びダウン)	感電吹き飛びダウン	
強	1ヒットにつき30	1ヒットにつき6(攻撃の出ぎわのみ10)	空2/防4+1ヒットにつき1/当9+1ヒットにつき2	○	感電のけぞり(3ヒットで感電吹き飛びダウン)	感電吹き飛びダウン	



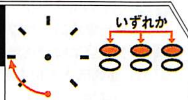


（当たり判定は強のもの）

必殺技

フライングバイパー

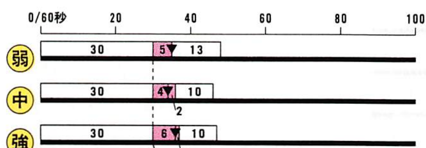
↓↙←+Ⓟ



形態 前方へ跳ね、降りぎわに斜め下へ向けて手刀突きをはなつ。

性能 跳ぶ距離は弱中強の順で伸びていくのだが、技の動作速度は中が一番速く、ついで強→弱となっている。攻撃判定の出現が遅いため、ブロッキングされやすいのが問題点か。なお、ガードされた場合、相手のほうが一瞬早く行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	60	14	空3/防9/当17	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	立
中	70	14	空3/防9/当17	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	
強	80	14	空3/防9/当17	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	





↑攻撃判定出現

必殺技

ライジングコブラ

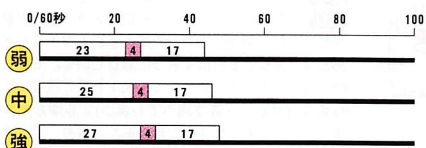
↓↙←+Ⓚ



形態 腰を落として体を丸めたのち、勢いをつけて立ち上がり、頭上にかかげた片足を振りおろす。

性能 攻撃の射程距離が短いかわりに、動作が速いのが特徴。弱中強のちがいは、攻撃判定出現までにかかる時間と攻撃値。ガードされた場合のスキは、フライングバイパーと大差ない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	65	12	空3/防5/当12	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	立
中	75	12	空3/防5/当12	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	
強	85	12	空3/防5/当12	×	たたきつけダウン	たたきつけダウン	

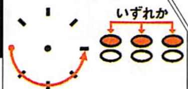




必殺技

トルネイドフック

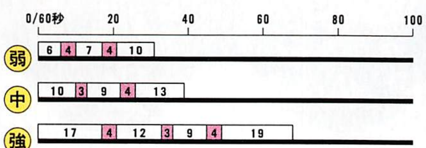
←↙↓↘→+Ⓟ



形態 身体を回転させながら前進し、片腕でフックを連発する。

性能 弱はダウン効果を持つが、ガードされた場合は相手のほうが先に行動可能となる。中は、ガードされたときのスキが一番少ない。強は動作が遅いかわりに、ヒット時はこちらが60分の12秒早く行動可能となる（相手により誤差あり）。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30+40	8+(8、6)	空3/防5+1/当12+2	×+○	のけぞり+きりもみダウン	吹き飛びダウン+きりもみダウン	立、屈
中	40+40	8+(8、6)	空3/防5+1/当12+2	×+○	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	
強	25×3、50	6×3、4	空3/防5+1+1、5/当12+2+2、12	×+×+○、○	のけぞり+のけぞり+反転のけぞり、のけぞり	吹き飛びダウン×3、吹き飛びダウン	





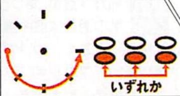
（当たり判定は弱中強共通）

必殺技



スネークファング
(ジャーマンスープレックス)

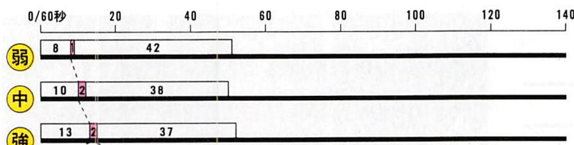
←↖↑↗→＋Ⓚ



形態 相手の足をつかみ、後方へほうり投げる(背中向きの相手をつかんだ場合は、かつぎ上げて後方の地面へたたきつける)。

性能 見た目は投げ技だが、しゃがみガード可能(ケズリ能力もない)。正面向きの相手を投げると、落下中に別の技で追撃可能だが、その場合、スネークファングのダメージは入らない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	70(背中向き100)	16	空2/防6/当9	×	75〜131ドット	屈
中	80(背中向き120)	16	空2/防6/当9	×	75〜131ドット	
強	90(背中向き140)	16	空2/防6/当9	×	75〜131ドット	





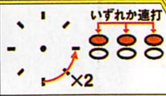
(当たり判定は弱中強共通) ↑つかみ判定出現

スーパーアーツ



I 超電磁ストーム

↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打



2MAX ●ゲージの長さ……96ドット ●最大ストック数……2

形態 激しく放電し、周囲に磁場を発生させる。

性能 攻撃中は相手を引きこむ能力を持つが、攻撃がヒットした場合、お互い密着するまで引きこんだあとは、逆に吹き飛ばすようになっている。そのため、相手の近くで出すとすぐに相手を吹き飛ばしてしまう(=ヒット数が減ってしまう)。攻撃がカスるくらいの距離で出すのが理想的だ。なお、データ上の攻撃値はとても高いが、実際はコンボ修正がキツく、数値ほど相手の体力を減らせない。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
20+15+15+20×(1〜10)+10	0	空0/防0/当0	感電引きこみのけぞり(途中から感電吹き飛びダウン)	感電引きこみ吹き飛びダウン(途中から感電吹き飛びダウン)	立、屈

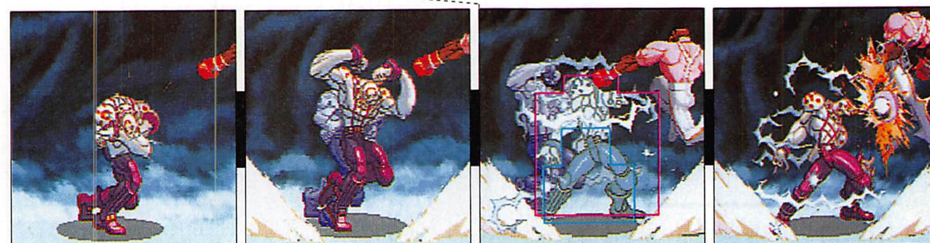
相手行動不能解除(49/60秒)

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140 160

48 | 18〜54 ※ | 22

48(全身) | 18〜54(上半身)※

※Ⓟ連打により増加

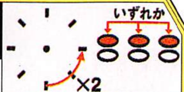


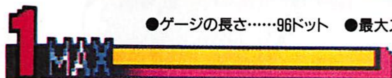
↑攻撃判定出現

スーパーアーツ

II スラムダンス

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ





●ゲージの長さ……96ドット　●最大ストック数……1

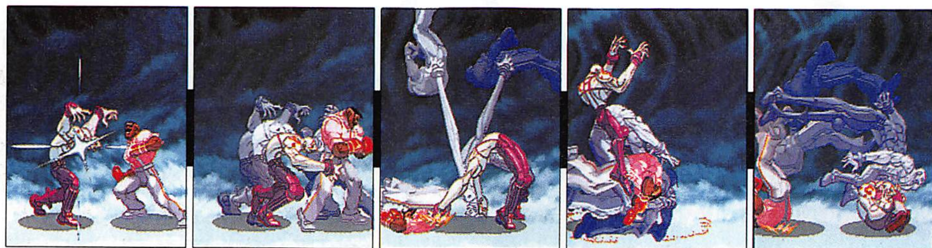
形態 相手をつかみ、ジャーマンスープレックスを2連発したあと、宙で1回転して地面へ投げつける。

性能 純粋な投げ技のため、ガード硬直中や、のけぞり中の相手をつかむことはできない（反転のけぞり途中は例外）。投げ間合いもせまめ。そのかわり攻撃値が高く、つかみそこねたときのスキも少ない。強・トルネイドフックをヒットさせたあとに出せば連続技になるが、その場合、コンボ修正の影響で与えるダメージはかなり低くなる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	投げ間合い	ガード方向
50+50+120	8×3	空0／当0	56ドット	ガード不能

0/60秒　20　40　60　80　100　120　140

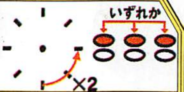




スーパーアーツ

III エレクトリックスネーク

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ





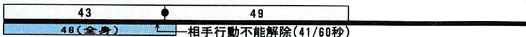
●ゲージの長さ……64ドット　●最大ストック数……2

形態 帯電した両腕を振りおろし、前方で交差させて、地をはう電流をはなつ。

性能 腕を前に伸ばしてから電流を飛ばす。相手との間合いが離れていても即座に攻撃が届く。スキのある攻撃をガードしたあと、すかさず出せば、確実に相手にヒットさせることができる。欠点は、ジャンプされると簡単に回避されてしまうこと。ちなみに、画面端にいる相手にヒットさせた場合、さらに立ち中Ⓟなどで追撃することが可能だ。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
45×3	6×3	空0／防0／当0	感電のけぞり+感電のけぞり+感電吹き飛びダウン	感電吹き飛びダウン×3	屈

0/60秒　20　40　60　80　100　120　140



※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後



ネクロ

いぶき

IBUKI

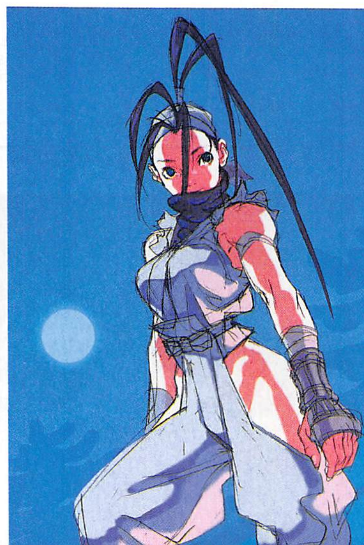


バックストーリー

山間の小さな町に住むふつうの高校生だが、じつはこの町は戦国時代から活動をつづける“忍者の里”。町の者は全員、忍者なのだ。もちろん彼女も例外ではなく、幼稚園のころから修行を積んでいる。そして今回、謎の組織から“Gファイル”なる資料を奪取すべく、任務におもむく。

キャラクター特性

修行で鍛えた脚力を活かし、遠距離から瞬時に間合いをつめて攻撃するタイプの必殺技が多い。それにくわえ、相手に密着した状態では、多彩なターゲットコンボでイッキに攻めることも可能。どんな間合いでも闘えるのが、いぶきの持ち味だ。奇襲とラッシュを使いわけて相手のペースを乱したい。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①
にぎったコブシから気を放ち「ハアッ！」と気合いを入れる。



中Ⓟカラー

勝利ポーズ②
覆いを取り、少し困ったような表情でひとこと「なってないよぉ！」。



強Ⓟカラー

勝利ポーズ③
覆いを取ったあとは、ひたすら無言で遠くを見つめている。



弱Ⓚカラー

勝利ポーズ④
覆いを取り、無言で遠くを見つめるが、ときおり目をまばたかせる。



中Ⓚカラー

勝利ポーズ⑤
規定本数を獲得すると、上衣を脱ぎ、苦無を回して「精進しなよ！」。



強Ⓚカラー

勝利ポーズ⑥
規定本数獲得後、ケムリのなかで普段着に着替えて、「精進しなよ！」。



スタート時



時間切れ負け



感電



スタン状態



立ち



しゃがみ



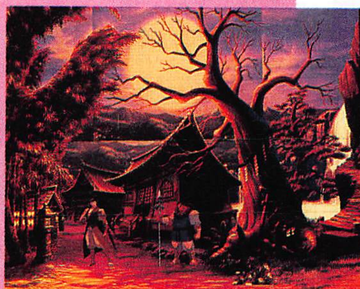
いぶき

STAGE 日本 忍者の里

●ROUND 1



●ROUND 2



●ROUND 3以降



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ　肘打ち(ひじうち)

ガード方向：立、屈

2 | 2 | 5

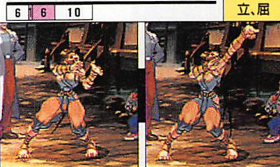


攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　揚面(あげめん)

ガード方向：立、屈

6 | 6 | 10

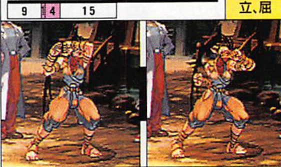


攻撃値●15+30、25　ピヨリ値●9+12、7
ゲージ増加量●空2／防6+1、3／当10+2、4
キャンセル●連打×／必殺技○+×／SA○+×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

強パンチ　兜砕き(かぶとくだき)

ガード方向：立、屈

9 | 4 | 15



攻撃値●30+35、30　ピヨリ値●9+7、3
ゲージ増加量●空3／防9+1／当17+2
キャンセル●連打×／必殺技○+×／SA○+×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

遠距離立ち

弱パンチ　掌底(しょうてい)

ガード方向：立、屈

2 | 2 | 2



攻撃値●20　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　巻き掌底(まきしょうてい)

ガード方向：立、屈

6 | 2 | 6



攻撃値●40　ピヨリ値●14、12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　螺旋肘(らせんちゅう)

ガード方向：立、屈

12 | 3 | 14



攻撃値●45、40　ピヨリ値●5、3
ゲージ増加量●空3／防7、5／当15、10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ　手刀(しゅとう)

ガード方向：立、屈

2 | 3 | 3

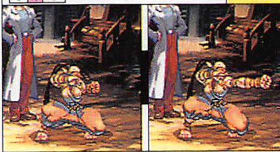


攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　膝砕き(ひざくだき)

ガード方向：立、屈

5 | 4 | 6

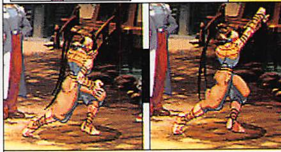


攻撃値●40　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空2／防4／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　顎割り(あごわり)

ガード方向：立、屈

11 | 3 | 18



攻撃値●60、55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ　飛び手刀(とびしゅとう)

ガード方向：立

3 | 47



攻撃値●25　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　飛び手刀(とびしゅとう)

ガード方向：立

5 | 7



攻撃値●40、35　ピヨリ値●12、9
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　飛び裏拳(とびうらけん)

ガード方向：立

10 | 5



攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ　槍拳(そうけん)

ガード方向：立

3 | 19

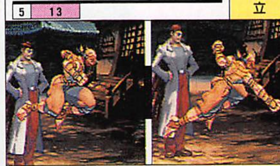


攻撃値●30　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　槍拳(そうけん)

ガード方向：立

5 | 13



攻撃値●40、35　ピヨリ値●12、9
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　飛び裏拳(とびうらけん)

ガード方向：立

10 | 5



攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

弱キック	中キック	強キック

近距離立ち

突き蹴り(つきげり)
4 4 7　ガード方向 立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

刺し膝(さしひざ)
4 4 8　ガード方向 立、屈



攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

天破(てんは)
5 1 6 12　ガード方向 立、屈



攻撃値●25+35、30　ピヨリ値●3+12、3
ゲージ増加量●空3／防7+1、7／当15+2、11
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、のけぞり
空中：上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン、吹き飛び

遠距離立ち

巻き蹴り(まきげり)
5 4 10　ガード方向 立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

裏巻き蹴り(うらまきげり)
13 2 11　ガード方向 立、屈



攻撃値●35　ピヨリ値●7
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

鬼独楽(おにごま)
9 3 20　ガード方向 立、屈



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

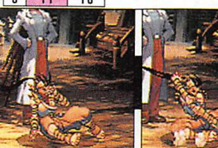
しゃがみ

脛弾き(すねはじき)
3 3 3　ガード方向 屈



攻撃値●15　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

砂斬(さざん)
6 11 10　ガード方向 屈



攻撃値●35　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空1／防2／当5
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

草薙(くさなぎ)
9 2 24　ガード方向 屈



攻撃値●55　ピヨリ値●3
ゲージ増加量●空3／防7／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

飛び前蹴り(とびまえげり)
4 46　ガード方向 立



攻撃値●25　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

飛び前蹴り(とびまえげり)
5 7　ガード方向 立



攻撃値●35、30　ピヨリ値●9
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

影鉈(かげなた)
11 3　ガード方向 立



攻撃値●60、50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防7／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

斜めジャンプ

当膝(あてひざ)
3 41　ガード方向 立



攻撃値●20　ピヨリ値●5
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

影矢(かげや)
7 13　ガード方向 立



攻撃値●35、30　ピヨリ値●9、7
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

影鉈(かげなた)
11 3　ガード方向 立



攻撃値●60、50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防7／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：たたきつけダウン

特殊技

揚面(あげめん)　←+中Ⓟ

6 | 1 | 6 | 10

ガード方向：立、屈

攻撃値●15+30、25
ピヨリ値●9+12、7
ゲージ増加量●
空2／防6+1、3／当10+2、4
キャンセル●
連打×／必殺技○+×／SA○+×
ヒット効果●
地上：のけぞり+のけぞり、のけぞり
空中：吹き飛び+吹き飛び、吹き飛び

追裏拳(おいうらけん)　遠距離立ち強Ⓟの動作途中に強Ⓟ

2 | 3 | 29 ※

ガード方向：立、屈

攻撃値●30
ピヨリ値●16
ゲージ増加量●
空2／防4／当9
キャンセル●
連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

頭砕き(こうべくだき)　→+中Ⓚ

27 | 3 | ▼ | 1

ガード方向：立

攻撃値●45、40
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：たたきつけダウン

梵鐘蹴り(ぼんしょうげり)　→+強Ⓚ

12 | 1 | 17 | ▼ | 3

ガード方向：立、屈

攻撃値●75
ピヨリ値●22
ゲージ増加量●
空3／防9／当17
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

通常投げ

闇鵯(やみかずら)　相手の近くで←or→+中or強Ⓟ

攻撃値●60
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：36ドット
強：40ドット

翔び猿(とびざる)　お互い空中&相手の近くで↓要素以外の方向+中or強Ⓟ

攻撃値●40+40
ピヨリ値●9+9
ゲージ増加量●9
投げ間合い●
中：距離32ドット、高さ+50〜+88ドット
強：距離53ドット、高さ+41〜+93ドット

リープアタック

槍拳(そうけん)　↓↓+ⓅorⓀ

10 | 11 | ▼ | 1

ガード方向：立

攻撃値●50
ピヨリ値●12、9
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

ターゲットコンボ

近距離立ち弱Ⓟ → 中Ⓟ(2ヒット) → ↓要素+強Ⓚ → レバー中立+強Ⓚ

攻撃値●20+15+30+20+55　ピヨリ値●5+9+12+3+14
ゲージ増加量●防1+6+1+9+9／当2+10+2+17+17
キャンセル●連打×+×+×+×+×／必殺技○+○+×+×+×／SA○+○+×+×+×

肘打ち→揚面(2ヒット)→草薙→鬼独楽の連続技。最後のレバー中立+強Ⓚはハイジャンプでキャンセル可能だ。立っている相手にしかすべてつながらないうえ、入力もムズかしいが、ピヨリ値&ゲージ増加量の大きさは特筆モノ。ちなみに、最初の近距離立ち弱Ⓟをはぶいてもコンボは成立する。

近距離立ち強Ⓟ(2ヒット) → ↓要素+強Ⓚ → レバー中立+強Ⓚ

攻撃値●30+35+20+55　ピヨリ値●9+7+3+14
ゲージ増加量●防9+1+9+9／当17+2+17+17
キャンセル●連打×+×+×+×／必殺技○+×+×+×／SA○+×+×+×

上記のターゲットコンボの変形版。しゃがんでいる相手にもキメられるのが利点だが、立ち強Ⓟの動作の遅さがネック。ちなみに、立ち強Ⓟをはぶいて「しゃがみ強Ⓚ→レバー中立+強Ⓚ」にしてもコンボが成立するが、相手との距離が近いと、レバー中立+強Ⓚで近距離立ち強Ⓚが出る。

遠距離立ち弱Ⓟ → 中Ⓟ → →要素+弱Ⓚ

攻撃値●20+40+25　ピヨリ値●7+14+3
ゲージ増加量●防1+6+1／当2+10+2
キャンセル●連打×+×+×／必殺技○+×+×／SA○+×+×

遠距離立ち弱Ⓟの掌底から、巻き掌底→巻き蹴りへつなげるターゲットコンボ。最後の弱Ⓚは、レバーを→要素に入れつつボタンを押さないと出ない点に注意。相手がしゃがんでいたり、相手との距離が少しでも離れていたりすると、2〜3ヒット目の攻撃が空振ってしまうため、イマイチ使いにくい。

※追裏拳のタイム・チャートは、遠距離立ち強Ⓟの攻撃判定消滅以降のもの

ターゲットコンボ

近距離立ち弱Ⓚ → 中Ⓚ → 強Ⓚ

攻撃値●20+25+40　ピヨリ値●3+9+12
ゲージ増加量●防1+0+4／当2+0+9
キャンセル●連打×+×+×／必殺技○+○+×／SA○+○+×

立ち蹴りによるターゲットコンボ。このコンボにかぎり、最後の強Ⓚをハイジャンプでキャンセルすることができないが、しゃがんでいる相手にも当たるのは大きい。近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚのあと、キャンセルをかけて必殺技やスーパーアーツへつなげるのが、実戦的な使いかたと言えるだろう。

しゃがみ中Ⓟ → ⬇要素＋強Ⓟ

攻撃値●40+60　ピヨリ値●7+14
ゲージ増加量●防4+9／当9+17
キャンセル●連打×+×／必殺技○+×／SA○+×

しゃがみ攻撃のみで構成されたターゲットコンボ。攻撃値は高めだが、2ヒット目の強Ⓟが空振りやすいことと、このあとにつながる技がないことが欠点だ。

遠距離立ち中Ⓚ → ➡要素＋中Ⓚ

攻撃値●35+(45、40)　ピヨリ値●7+14
ゲージ増加量●防6+6／当10+10
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

ターゲットコンボでありながら、連続ヒットしない。ただし、➡要素＋中Ⓚはしゃがみガード不能なうえ、ヒットすればそこから連続技を狙うことが可能だ。

斜めジャンプ弱Ⓟ → ➡要素＋強Ⓟ

攻撃値●30+50　ピヨリ値●5+14
ゲージ増加量●防1+0／当2+0
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

空中の相手には連続ヒットしない（スタン時をのぞく）のが欠点。また、斜めジャンプ弱Ⓟは出ぎわを当てないと、つぎの強Ⓟの動作速度が遅くなってしまう。

斜めジャンプ弱Ⓚ（orジャンプ強Ⓟ） → ➡要素＋中Ⓚ

攻撃値●20(or65)+(25、20)　ピヨリ値●5(or16)+(9、7)
ゲージ増加量●防1(or9)+6／当2(or17)+10
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

ジャンプ強Ⓟは垂直or斜め、どちらでも可。空中の相手にも連続ヒットするが、相手より高い位置で最初の攻撃を当てないと、つぎの中Ⓚが空振りやすい。

特殊操作

前方ダッシュ（➡➡）
20

後方ダッシュ（⬅⬅）
28 ▼6

クイックスタンディング
（地面に落ちた瞬間に⬇）

上段ブロッキング
（レバー中立から➡へ入力）

下段ブロッキング
（レバー中立から⬇へ入力）

空中ブロッキング
（空中でレバー中立から➡or⬇へ入力）

いぶき

必殺技

苦無（くない）
空中で⬇⬊➡＋Ⓟ

いずれか

形態 空中で身をひるがえし、斜め下へ向けて苦無を投げる。
性能 苦無が飛んでいく角度は、弱が深く（真横から67.5度）、中が深すぎず浅すぎず（45度）で、強が浅い（22.5度）。タイム・チャートを見てのとおり、弱中強で技の動作にかかる時間も変化する。苦無を投げた直後にかぎり、霞朱雀でSAキャンセル可能。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30	3	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	30	3	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	30	3	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	

0/60秒　20　40　60　80　100

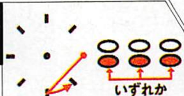
弱　8 ◆（可変）▼ 9　※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後
中　9 ◆（可変）▼ 11　※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後
強　10 ◆（可変）▼ 14　※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後



必殺技

風斬り（かさきり）

➡⬇⬊+Ⓚ



形態 足をすばやく振り上げ、高く跳躍する。

性能 1〜2ヒット目は地上の、3ヒット目以降は空中のスーパーアーツでSAキャンセル可能。昇龍拳ほど性能は良くないが、足を振り上げきるまでのあいだ、中は頭部、強なら胸から上に食らい判定がないので、一応、対空技として機能する。

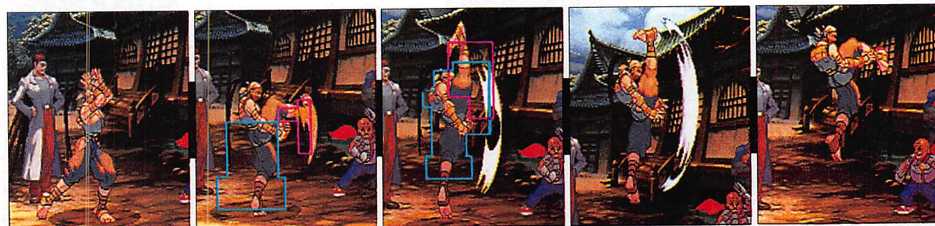
	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20+10+(40、30)	3+3+(5、3)	空3/防13+1+1/当18+2+2	○+○+○	のけぞり+のけぞり+(上吹き飛びダウン、のけぞり)	上吹き飛びダウン×3	立、屈
中	25+10+(45、40)	3+3+(7、5)	空3/防13+1+1/当18+2+2	○+○+○	のけぞり+のけぞり+(上吹き飛びダウン、のけぞり)	上吹き飛びダウン×3	
強	30+10+10+(50、40)	3+3+5+(9、5)	空3/防13+1×3/当18+2×3	○+○+○+○	のけぞり×3+(上吹き飛びダウン、のけぞり)	上吹き飛びダウン×4	

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140

弱: 4 | 10 | 15 | ▼5

中: 6 | 6 | 21 | ▼7
8 ←(頭部)

強: 7 | 8 | 25 | ▼11
9 ←(胸から上)

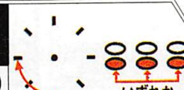


(当たり判定は強のもの)　↑2ヒット目の攻撃判定出現

必殺技

旋（つむじ）

⬇⬋⬅+Ⓚ（2ヒット目の攻撃後にⓀor⬇要素+Ⓚで追加攻撃）



形態 体をコマのように回転させながら、うしろ回し蹴りを2連発。追加入力があれば、さらにうしろ回し蹴りか足払いをはなつ。

性能 Ⓚを追加入力した場合は3発の攻撃がすべて連続ヒットする（⬇要素+Ⓚの場合は相手がガード可能）。ヒット、ガードに関係なく、攻撃を当てたあとは相手のほうが先に行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20+25(+30、35)	3+3(+3、5)	空0／防0+6(+1、1)／当0+10(+2、2)	○+×(+×)	のけぞり+のけぞり(+のけぞり、転倒)	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン(吹き飛びダウン、転倒)	立、屈(3ヒット目・下段は屈)
中	20+30(+35、35)	3+3(+3、5)	空0／防0+6(+0、1)／当0+10(+0、2)	○+×(+×)	のけぞり+のけぞり(+のけぞり、転倒)	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン(吹き飛びダウン、転倒)	
強	20+35(+35、35)	3+3(+3、5)	空0／防0+6(+0、1)／当0+10(+0、2)	○+×(+×)	のけぞり+のけぞり(+のけぞり、転倒)	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン(吹き飛びダウン、転倒)	

0/60秒 20 40 60 80

弱: 13 | 1 | 14 | 1 | 19 →追加入力(Ⓚor⬇要素+Ⓚ)へ

中: 13 | 2 | 15 | 2 | 21 →追加入力(Ⓚor⬇要素+Ⓚ)へ

強: 14 | 2 | 15 | 2 | 22 →追加入力(Ⓚor⬇要素+Ⓚ)へ

追加入力(Ⓚ)　0/60秒 20 40 60

14 | 1 | 22

16 | 1 | 23

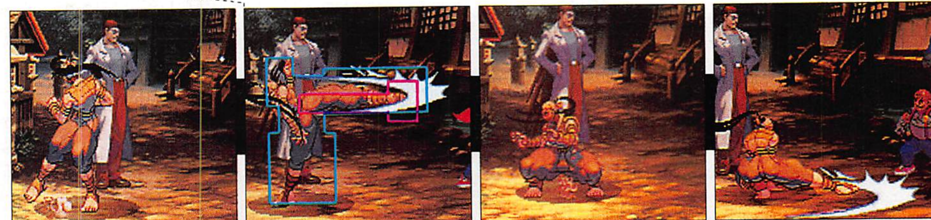
15 | 1 | 25

追加入力(⬇要素+Ⓚ)　0/60秒 20 40 60

18 | 2 | 30

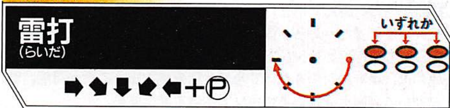
19 | 2 | 30

19 | 2 | 30



(当たり判定は弱中強共通)　↑攻撃判定出現　↑⬇要素+強Ⓚの追加攻撃

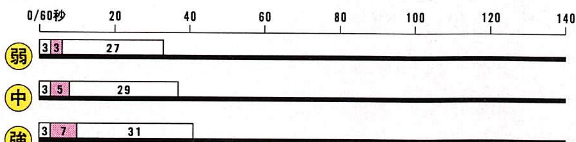
必殺技



形態 すばやい動作で相手の片腕をつかみ上げ、無防備のワキ腹へ向けて寸勁を撃ちこむ。

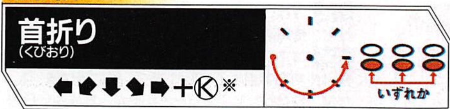
性能 投げ技でありながら、相手をつかむ判定が打撃技と同じになっている（ガード状態の相手をつかめない）。弱中強のちがいは投げ間合いで、攻撃値やピヨリ値はまったく変わらない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	100	12	空0／防0／当12	×	62〜66ドット	立、屈
中	100	12	空0／防0／当12	×	67〜78ドット	
強	100	12	空0／防0／当12	×	72〜94ドット	





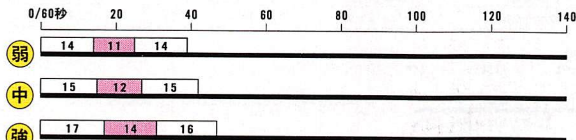
必殺技



形態 体を小さく折り曲げて地面を滑走し、とらえた相手の背後へ飛びついて、両腕で首をひねる。

性能 スライディングの攻撃値は、ガードされたときのケズリにのみ適用される特別な数値。ヒット時はダメージ0で、コンボ数にも加算されない。弱中強のちがいは、動作速度と移動距離。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	80（スライディング30）	18	空2／防6／当9	×	82〜131ドット	屈
中	80（スライディング30）	18	空2／防6／当9	×	95〜166ドット	
強	80（スライディング30）	18	空2／防6／当9	×	112〜231ドット	

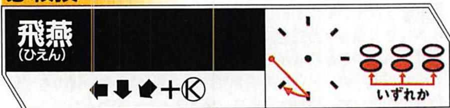




※首折りのコマンドは⬇⬊➡+Ⓚに簡略可能

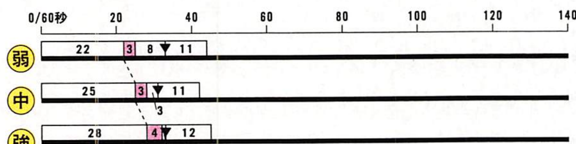
いぶき

必殺技



形態 前方へ跳んでいき、降りぎわに前蹴りをくり出す。この蹴りが相手に当たったら、追加の蹴りをはなち、後方へ跳ね返る。
性能 攻撃が2ヒットした場合にかぎり、後方へ跳ね返っていく途中に、キャンセルをかけて苦無か霞朱雀を出すことが可能。跳んでいく距離と跳ね返る距離は弱中強で変化する。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20+40	7+7	空3／防11+1／当16+2	×(攻撃が2ヒットしたあと○)	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	立
中	20+50	7+7	空3／防11+1／当16+2	×(攻撃が2ヒットしたあと○)	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	
強	20+65	7+9	空3／防11+1／当16+2	×(攻撃が2ヒットしたあと○)	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	

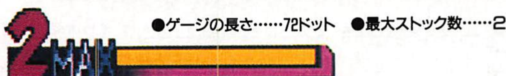




①攻撃判定出現

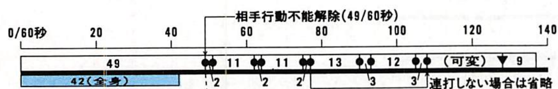
スーパーアーツ





形態 宙返りしながら、両手から苦無を6～10回投射。苦無は回転しつつ飛んでいく。
性能 コマンド入力時のボタンの弱中強で、苦無の投射角度を選択する（弱は深く、逆に強は浅い）。苦無の投射回数は通常だと6回だが、動作中にⓅを連打することで10回まで増やすことが可能。ただし投射回数を増やすと、投射終了後から着地するまでにかかる時間も増えてしまう。苦無1本につき2ヒットするため、合計ヒット数は12～20となる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
15×(12～20)	0	空0／防0／当0	のけぞり×(12～20)	たたきつけダウン×(12～20)	立、屈



※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後



①弾発射

スーパーアーツ

Ⅱ 鎧通し（よろいどおし）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ

いずれか ×2

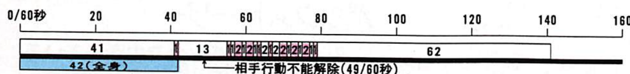
1 MAX

●ゲージの長さ……96ドット　●最大ストック数……1

形態 雷打の威力を高めたもの。相手をつかむのに失敗した場合、手に集中した気を前方へ放射する。

性能 ガード状態でない相手が投げ間合いにいたら近距離版へ、相手がガード状態だったり間合いが離れていると遠距離版へ移行するのがこの技の特徴。なお、遠距離版の数値は出現する全攻撃値をならべたもので、実際は最大でも「10×3+15×4+20×2+30×4」くらいだ。当然、コンボ修正がかかるため、与えるダメージは数値ほど大きくない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	投げ間合い	ガード方向
近距離	200	14	空0／防0／当0	56ドット	立、屈
遠距離	10×10+15×6+20×4+30×4	0	空0／防0／当0	——	



近距離版（近くで相手が無防備）



遠距離版（相手がガード状態or間合いが遠い）



スーパーアーツ

Ⅲ 破心衝（はしんしょう）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ（弱中強で動作速度が変化）

いずれか ×2

2 MAX

●ゲージの長さ……64ドット　●最大ストック数……2

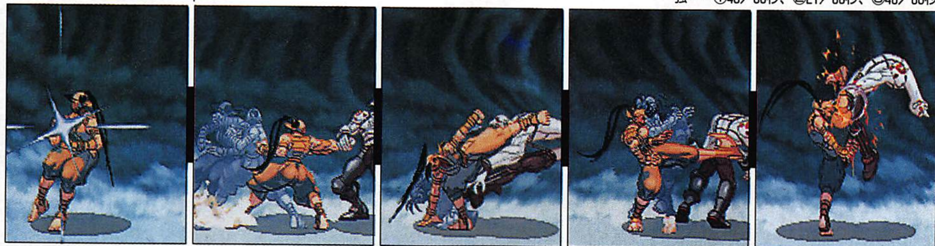
形態 前方へ踏みこみながらの螺旋肘から、鬼独楽→突き蹴り→刺し膝×2→天破（1ヒットのみ）と蹴り技をつぎつぎとくり出していく。

性能 最初に大きく前進するため射程距離が長く、攻撃終了後、吹き飛んでいる相手へつづけて攻撃を当てることもできる。弱中強のちがいは、攻撃判定出現までにかかる時間と前進距離（弱中強の順で長くなる）、および、攻撃を相手に当てた場合のフォロースルー時間（空振り時は共通で60分の21秒）。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
50+30+15×3+50	5+7+5×3+9	空0／防0／当0	のけぞり×5+上吹き飛びダウン	吹き飛びダウン×5+上吹き飛びダウン	立、屈



※弱中強それぞれの
①攻撃判定出現までにかかる時間
②ヒットした場合のフォロースルー時間
③ガードorブロッキングされた場合のフォロースルー時間
弱……①45／60秒、②11／60秒、③34／60秒
中……①46／60秒、②19／60秒、③42／60秒
強……①48／60秒、②21／60秒、③46／60秒



①1ヒット目の攻撃判定出現

いぶき

エレナ

ELENA



バックストーリー

アフリカのサバンナで生活している小さな部族の族長の末娘。サバンナの戦士の血をひく部族の精神を忘れないように……という父親の教えにより、カポエイラを習得する。その一方で、かつてフランスの大学に留学して博士号を取得した父親のように、自分も留学生として世界で勉強するのが夢。

キャラクター特性

手かせをはめられた状態で闘うために生まれた足技の格闘技・カポエイラを使う。持ち技は足を使った攻撃のみ。技のリーチは長いが動作速度が遅く、地上でのターゲットコンボも持たないので、相手を圧倒するような攻めは苦手。変幻自在の蹴りの連係で、相手の動きを封じるように闘うといい。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

立ちポーズのまま「うふふふっ」のほか4種類のセリフを言う。




弱Ⓚカラー

時間切れ負け

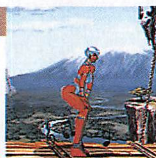
上を向いたままガクッとくずれおち、そのあとにうなだれてしまう。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

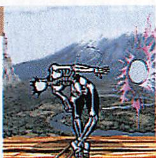
規定本数を獲得すると、足元で音符が飛び跳ね「うふふふっ」。

中Ⓚカラー

感電

スラリと伸びた骨格が特徴。脚が長いのはカポエイラの成果か!?

強Ⓟカラー

スタート時

リズムに合わせてステップを踏みながら、油断なく相手を見つめる。




強Ⓚカラー

スタン状態

いつものステップが止まり、ほとんど動かなくなってしまう。




立ち	しゃがみ	ダウン	前進	後退	ガード
					

STAGE アフリカ 闘技場

●ROUND 1





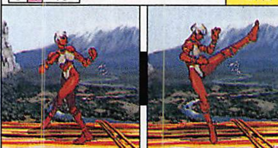
●ROUND 2以降

エレナ

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

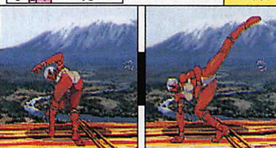
近距離立ち

弱パンチ：チークスパン
5 4 10　ガード方向：立、屈



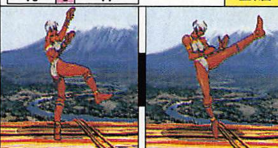
攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ネックカッター
6 2 4 19　ガード方向：立、屈



攻撃値●20+25　ピヨリ値●10+8
ゲージ増加量●空2／防6+1／当10+2
キャンセル●連打×／必殺技○+×／SA○+×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

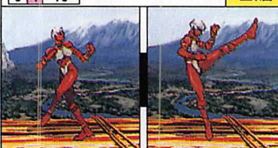
強パンチ：ラウンドホップ
13 5 17　ガード方向：立、屈



攻撃値●75　ピヨリ値●20
ゲージ増加量●空3／防7／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

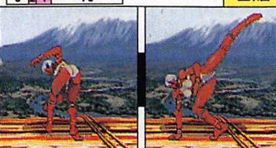
遠距離立ち

弱パンチ：チークスパン
5 4 10　ガード方向：立、屈



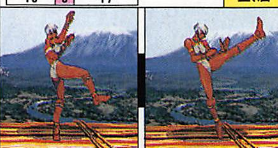
攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ネックカッター
6 2 4 19　ガード方向：立、屈



攻撃値●20+25　ピヨリ値●10+8
ゲージ増加量●空2／防6+1／当10+2
キャンセル●連打×／必殺技○+×／SA○+×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

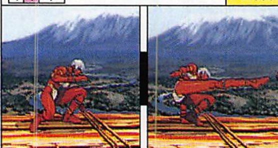
強パンチ：ラウンドホップ
13 5 17　ガード方向：立、屈



攻撃値●75　ピヨリ値●20
ゲージ増加量●空3／防7／当15
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱パンチ：クラウチングフロント
4 4 7　ガード方向：立、屈



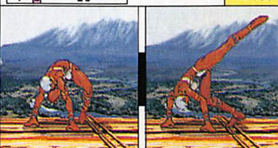
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：クラウチングフロント
6 6 9　ガード方向：立、屈



攻撃値●45　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

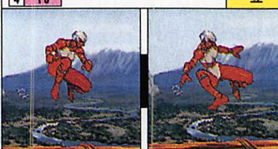
強パンチ：レッグアッパー
7 2 23　ガード方向：立、屈



攻撃値●55　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ：ニーアタック
4 10　ガード方向：立



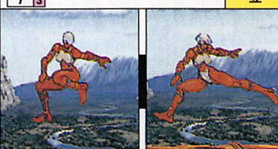
攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ハイジャベリン
6 7　ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

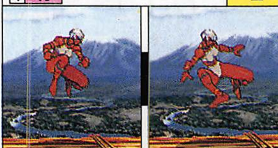
強パンチ：ハイソバット
7 3　ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：ニーアタック
4 10　ガード方向：立



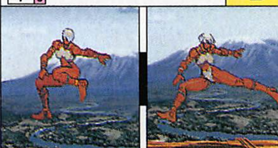
攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ハイジャベリン
6 7　ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：ハイソバット
7 3　ガード方向：立

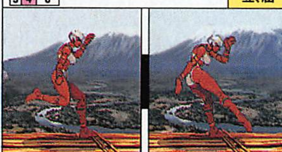


攻撃値●60　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

弱キック	中キック	強キック	

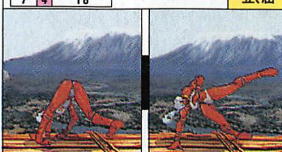
近距離立ち

スタンドロー ガード方向 立、屈 ／ 3 4 6



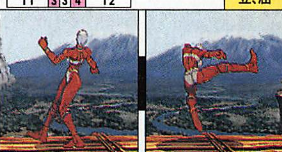
攻撃値●20 ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

リブブレイク ガード方向 立、屈 ／ 7 4 16



攻撃値●45 ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

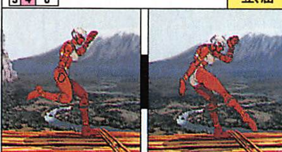
ラウンドステップ ガード方向 立、屈 ／ 11 3 3 4 12



攻撃値●65、65 ピヨリ値●18、18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

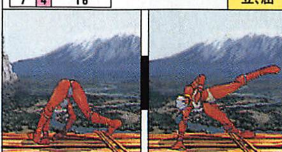
遠距離立ち

スタンドロー ガード方向 立、屈 ／ 3 4 6



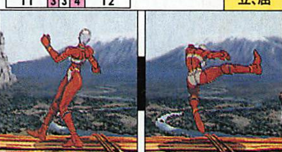
攻撃値●20 ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

リブブレイク ガード方向 立、屈 ／ 7 4 16



攻撃値●45 ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

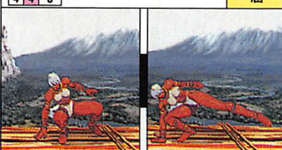
ラウンドステップ ガード方向 立、屈 ／ 11 3 3 4 12



攻撃値●65、65 ピヨリ値●18、18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

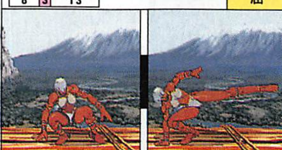
しゃがみ

クラウチングサイドロー ガード方向 屈 ／ 4 4 6



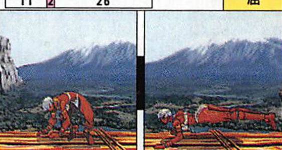
攻撃値●20 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クラウチングサイドミドル ガード方向 屈 ／ 8 3 13



攻撃値●40 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ルートブレイク ガード方向 屈 ／ 11 2 26



攻撃値●60 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

ジャンプキック ガード方向 立 ／ 5 8



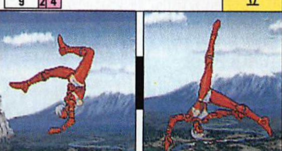
攻撃値●25 ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ロージャベリン ガード方向 立 ／ 7 6



攻撃値●45 ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

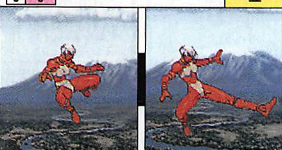
オーバーヘッドキック ガード方向 立 ／ 9 2 4



攻撃値●20+55 ピヨリ値●4+14
ゲージ増加量●空3／防1+9／当2+17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

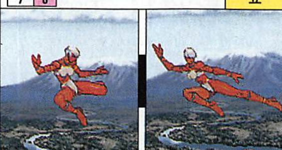
斜めジャンプ

ジャンプキック ガード方向 立 ／ 5 8



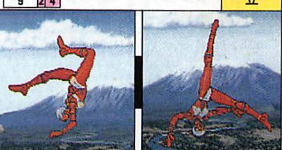
攻撃値●25 ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ロージャベリン ガード方向 立 ／ 7 6



攻撃値●45 ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

オーバーヘッドキック ガード方向 立 ／ 9 2 4



攻撃値●20+55 ピヨリ値●4+14
ゲージ増加量●空3／防1+9／当2+17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

特殊技

ハンドスタンドキック
➡+中Ⓟ

16	4	18

ガード方向 立



攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

スライディング
⬊+強Ⓚ

12	6	24

ガード方向 屈



攻撃値●50　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

通常投げ

レッグリフトスルー
相手の近くで ⬅or➡+中or強Ⓟ



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット／強：37ドット

リープアタック

ニーアタック
⬇⬇+ⓅorⓀ

10	11 ▼4

ガード方向 立



攻撃値●40　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ターゲットコンボ

ジャンプ弱Ⓟ ➡ 中Ⓚ



攻撃値●25+25　ピヨリ値●8+4
ゲージ増加量●防1+1／当2+2
キャンセル●連打×+×／必殺技×+×／SA×+×

ニーアタック→ハイジャベリンとくり出すターゲットコンボ。空中の相手に対しては連続ヒットしないが（スタン状態をのぞく）、相手の空中ブロッキング→反撃への対抗策として使う手もある。

特殊操作

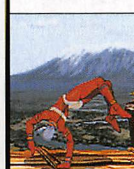
前方ダッシュ（➡➡）

13

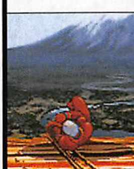


後方ダッシュ（⬅⬅）

23 ▼−2



クイックスタンディング
（地面に落ちた瞬間に⬇）



上段ブロッキング
（レバー中立から➡へ入力）



下段ブロッキング
（レバー中立から⬇へ入力）



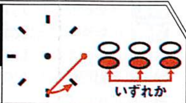
空中ブロッキング
（空中でレバー中立から➡or⬇へ入力）



必殺技

スクラッチホイール

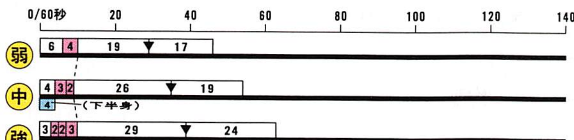
➡⬇⬊＋Ⓚ

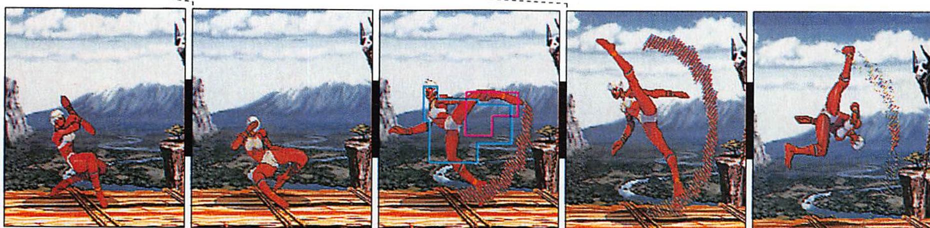


形態　弧を描くように片足を振り上げ、宙返りする。

性能　弱は攻撃判定が横と上へ広がるのが一番早く、中は出ぎわに下半身無敵があり、強はとにかく攻撃判定の出現が早い。中の下半身無敵は相手の足払いツブしに利用可能だが、食らった相手がダウンしないことが多く、あまり有効とは言えないだろう。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	65	14	空3／防9／当17	○	吹き飛びダウン	吹き飛びダウン	立、屈
中	45+30	14+4	空3／防9+1／当17+2	○+×	のけぞり+上吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	
強	45+20+20	14+4+4	空3/防13+1+1/当18+2+2	○+×+×	のけぞり+のけぞり+上吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	



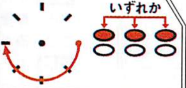


(当たり判定は弱のもの)　↑攻撃判定出現(強)　↑攻撃判定出現(弱)　↑攻撃判定消滅

必殺技

マレットスマッシュ

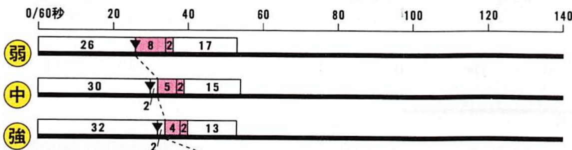
➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ



形態　側方宙返りから、着地ぎわに片足を振りおろす。

性能　中や強で出すと、相手の飛び道具を跳び越えていけるほか、攻撃ヒット後は中で60分の2秒、強だと60分の4秒、相手より早く行動可能となる（相手により誤差あり）。ただし、攻撃判定出現までが遅いため、ブロッキングされやすいという欠点もある。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	(60、40)+20	14+6	空3／防7+1／当15+2	×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	立(2ヒット目は立、屈)
中	(65、45)+20	14+6	空3／防7+1／当15+2	×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	
強	(70、50)+20	14+6	空3／防7+1／当15+2	×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	





(当たり判定は弱中強共通)　↑1ヒット目の攻撃判定出現

エレナ

必殺技

ライノホーン

←↙↓↘→＋Ⓚ

いずれか

形態 体をひねりながら前方へ跳ね、片足を突き出して突進する。
性能 攻撃判定は3回出現するが、それがすべてヒットすることはない。しゃがまれると攻撃が空振るうえ、ガードさせても相手が先に行動可能になるのが難点。↘＋強Ⓚで相手を転倒させた直後に弱で出して、相手を跳び越えるという特殊な利用法もある。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20+20+70	4+4+20	空3/防1+1+9/当2+2+17	×	のけぞり+のけぞり+横吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+横吹き飛びダウン	立、屈
中	20+20+75	4+4+20	空3/防1+1+9/当2+2+17	×	のけぞり+のけぞり+横吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+横吹き飛びダウン	
強	20+20+80	4+4+20	空3/防1+1+9/当2+2+17	×	のけぞり+のけぞり+横吹き飛びダウン	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン+横吹き飛びダウン	

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140

弱 15 1 2 2 7 5 6 ▼ 12

中 19 2 1 2 7 5 7 ▼ 13

強 24 2 1 2 7 5 9 ▼ 15

(当たり判定は弱中強共通)

①1ヒット目の攻撃判定出現

①3ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

I スピニングビート

↓↘→↓↘→＋Ⓚ

×2 いずれか

形態 前方へ踏みこみながら蹴り上げを2連発したのち、最後にスクラッチホイールの動作で蹴り上げつつ、高く舞い上がる。
性能 ガードされた場合のスキは大きいが、スーパーアーツゲージが短く2発分ストックできることと、エレナの持つ技で唯一、攻撃判定出現まで全身無敵になることのメリットは大きい。対空迎撃に使うこともできるが、その場合、相手を高く浮かせてしまうため、3〜4ヒット程度しか当たらない。

2 MAX

●ゲージの長さ……64ドット ●最大ストック数……2

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
25×4+20×3	4×7	空0／防0／当0	のけぞり×5+上吹き飛びダウン×2	上吹き飛びダウン×7	立、屈

相手行動不能解除(49/60秒)

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140

44 2 2 7 ▼ 9 3 2 10 ▼ 7 3 2 3 20 ▼ 16

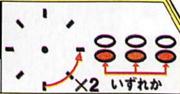
44(全身) 1(全身無敵＆投げられ判定あり)

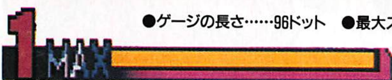
①1ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅱ ブレイブダンス

↓↘→↓↘→+Ⓚ





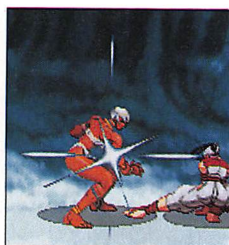
●ゲージの長さ……96ドット　●最大ストック数……1

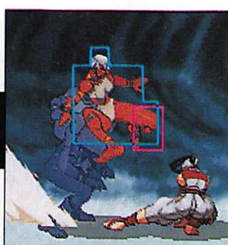
形態 ヒザをかまえて跳んでいき、相手に当たったら9発の連続攻撃をくり出す。攻撃内容は、立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち中Ⓟ（1ヒット）→➡+中Ⓟ（しゃがみガード可）→しゃがみ強Ⓚ（立ちガード可）→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ→立ち強Ⓟ。

性能 空中の相手にヒットさせた場合、相手が吹き飛んでしまう（以降の攻撃がすべて空振りしてしまう）のが難点。攻撃を最後までガードされた場合、相手のほうが60分の11秒早く行動可能となる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
50+30+30+20×7	0	空0／防0／当0	のけぞり×9+きりもみダウン	吹き飛びダウン×9+きりもみダウン	立、屈







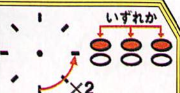


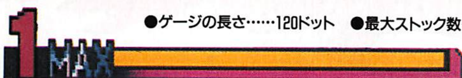


スーパーアーツ

Ⅲ ヒーリング

↓↘→↓↘→+Ⓟ（回復途中にⓅ3つ同時押しで動作中断）



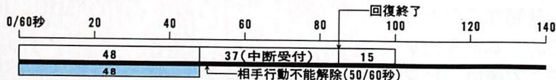


●ゲージの長さ……120ドット　●最大ストック数……1

形態 地面にひざまずき、体力を回復する。

性能 無敵時間終了までに回復する量は16ドット。これ以降は、動作終了まで食らい判定がついてしまうが、中断受付時間中にⓅ3つ同時押しをすることで、強制的に技の動作を「回復終了」まで進めることができる。むろんその場合、Ⓟ3つを同時押しした時点で回復は止まってしまう。なお、回復値はあくまでドット単位。最大回復値を攻撃値に換算すると、およそ150～160ポイントに相当する。

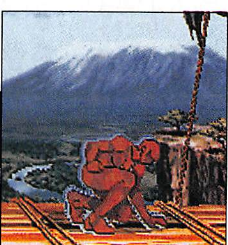
最大回復値	回復ペース	ガード方向
47ドット	(2／60秒ごとに1ドット)×32+(1／60秒ごとに1ドット)×9+(1／60秒ごとに2ドット)×3	――











オロ
ORO



バックストーリー

「仙人に不可能はない」という言葉を聞き、必死に修行をしたオロだったが、実際に仙術をきわめた彼を待っていたのは、あまりに強くなりすぎたがゆえの退屈な日々だった。みずからの利き腕を封印してみたものの、本気を出す気になるほどの格闘家には出会えない。そこで彼は、ヒマつぶしに弟子をとって鍛えようと決意するが……。

キャラクター特性

①リーチが長く食らい判定が小さい基本技を駆使し、相手の接近にケンセイしていく守り主体の戦法、②リープアタックとしゃがみ中Ⓚの2択攻撃を仕掛けて連続技に持ちこむ攻め主体の戦法、のふたつが基本。両者をいかに使いわけるかがポイントだ。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①
おもむろにお尻をボリボリとかきながら「ん〜なんかの〜」。




弱Ⓚカラー

勝利ポーズ④
しばらくおとなしいが、突然「へっくしょん！」とくしゃみを一発。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②
跳び去ったと思いきや、ふたたび登場し「おなかすいたの〜」。




中Ⓚカラー

勝利ポーズ⑤
キョロキョロしているときにカメと目が合い、とりあえずにらむ。




強Ⓟカラー

勝利ポーズ③
落ちつきなく、キョロキョロとあたりを見まわしている。




強Ⓚカラー

勝利ポーズ⑥
自分のステージで規定本数を獲得すると、天井の寝袋へもどる。




スタート時



時間切れ負け



感電



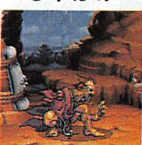
スタン状態



立ち



しゃがみ



STAGE

アマゾン洞窟



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ：肘打ち
2 1 5 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：打ち上げ突き
4 22 16 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●20+20　ピヨリ値●6+6
ゲージ増加量●空1／防5+1／当9+2
キャンセル●連打×／必殺技○+○／SA○+○
ヒット効果●地上：上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン
空中：上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン

強パンチ：かちわり斧
17 12 19 ／ ガード方向：立



攻撃値●30+40　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空2／防8+1／当16+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり
空中：たたきつけダウン+たたきつけダウン

遠距離立ち

弱パンチ：平手突き
4 1 10 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：まわし肘
8 2 18 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

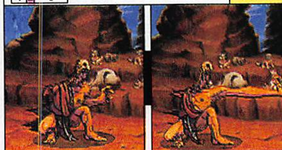
強パンチ：かちわり斧
17 12 19 ／ ガード方向：立



攻撃値●30+40　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空2／防8+1／当16+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり
空中：たたきつけダウン+たたきつけダウン

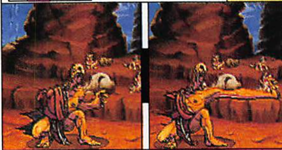
しゃがみ

弱パンチ：平手突き
4 2 9 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：平手突き
5 6 11 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●40　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

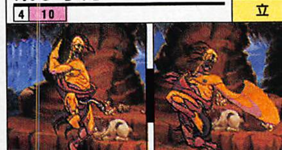
強パンチ：払い手刀
6 4 18 ／ ガード方向：立、屈



攻撃値●65　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ：飛び手刀
4 10 ／ ガード方向：立



攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：飛び手刀
5 6 ／ ガード方向：立



攻撃値●55　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：飛び手刀
7 4 ／ ガード方向：立



攻撃値●70　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ：回転肘落とし
8 14 ／ ガード方向：立



攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：回転肘落とし
10 8 ／ ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：独楽落とし(こまおとし)
9 2 3 2 ／ ガード方向：立



攻撃値●50+20　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空2／防8+1／当16+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり／空中：吹き飛び+吹き飛び

オロ

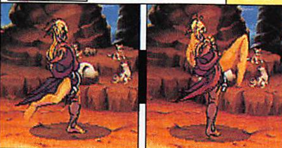
近距離立ち

弱キック：膝蹴り
2 2 4　ガード方向：立、屈



攻撃値●35　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：打ちこみ膝
3 3 15　ガード方向：立、屈



攻撃値●55　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：首刈り足刀
6 4 15　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●20
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

弱キック：前蹴り
3 9　ガード方向：立、屈



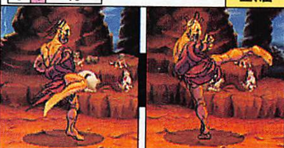
攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：はね回し蹴り
7 6 10　ガード方向：立、屈



攻撃値●50　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

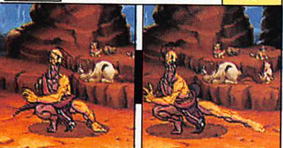
強キック：首刈り足刀
6 4 15　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●20
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

弱キック：屈み蹴り
4 2 9　ガード方向：屈



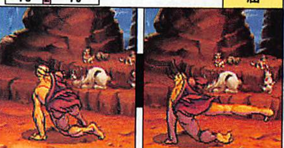
攻撃値●25　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：屈み蹴り
6 7 10　ガード方向：屈



攻撃値●45　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：足払い
10 2 13　ガード方向：屈



攻撃値●60　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

弱キック：飛び膝
2 10　ガード方向：立



攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：飛び膝
2 10　ガード方向：立



攻撃値●55　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：飛び回し蹴り
5 8　ガード方向：立



攻撃値●70　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱キック：飛び膝
3 13　ガード方向：立



攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中キック：飛び膝
3 8　ガード方向：立



攻撃値●50　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空1／防5／当9
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強キック：仏跳蹴（ぶっちょうしゅう）
5 3　ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防8／当16
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

通常投げ

首締め肩車(くびじめかたぐるま)

相手の近くで
⬅or➡＋中or強Ⓟ



攻撃値●20×(1~6)
ピヨリ値●6×(1~6)
ゲージ増加量●2×(1~6)
投げ間合い●中：37ドット
強：41ドット

巴投げ(ともえなげ)

相手の近くで
⬅or➡＋中or強Ⓚ



攻撃値●60
ピヨリ値●16
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：37ドット
強：41ドット

空中地獄車(くうちゅうじごくぐるま)

相手の近くで
⬇要素以外の方向＋中or強Ⓟ



攻撃値●90
ピヨリ値●16
ゲージ増加量●7
投げ間合い●
中：距離29ドット、高さ+60~+98ドット
強：距離29ドット、高さ+60~+98ドット

リープアタック

飛び膝(とびひざ)

⬇⬇＋ⓅorⓀ

11 | 10 ▼ -2

ガード方向
立



攻撃値●40
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●
空1／防5／当9
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

特殊操作

前方ダッシュ (➡➡)

17



後方ダッシュ (⬅⬅)

13



クイックスタンディング (地面に落ちた瞬間に⬇)



上段ブロッキング (レバー中立から➡へ入力)



下段ブロッキング (レバー中立から⬇へ入力)



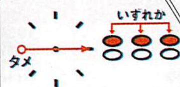
空中ブロッキング (空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)



必殺技

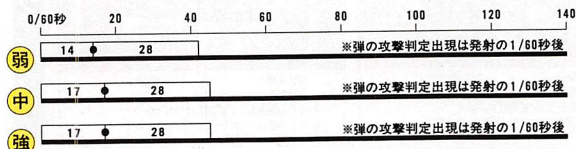
日輪掌 (にちりんしょう)

⬅タメ➡＋Ⓟ



形態 腕をふるい、指先より小さな光弾をはなつ。
性能 弱中強のちがいは、弾発射までにかかる時間と弾の飛行角度。弱なら弾は真横に飛んでいくが、中は斜め上30度、強だと斜め上50度の方向へ飛んでいく。弾発射の前に食らい判定（腕）が前へ出るため、相手の飛び道具を相殺するには不向きな技だ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	20	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	20	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	20	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	

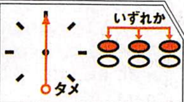




必殺技

鬼ヤンマ

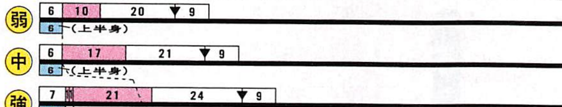
↓タメ↑+Ⓟ

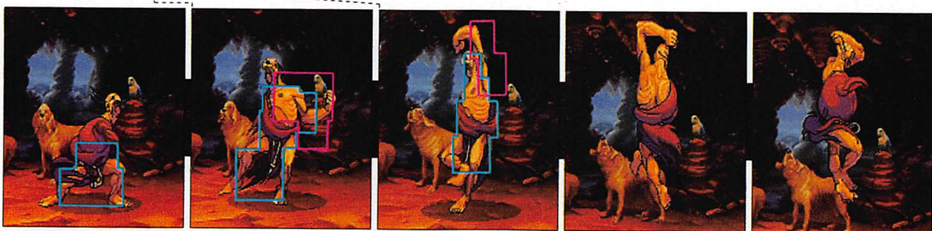


形態 コブシを突き上げたのち、ヒジをかまえて回転上昇する。

性能 弱はその場から、中はやや前へ移動してから、強は大きく前方へ移動してから、真上へ跳ぶ。なお、強のみ3回にわけて攻撃判定が出現するが、2ヒットした時点で相手に当たらなくなってしまう（つまり、3ヒット中2ヒットまでしか当たらない）。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
弱	70、40、20	16、4、4	空3／防13、4、4／当18、5、5	○、×、×	上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	立、屈
中	80、50、20	16、4、4	空3／防13、4、4／当18、5、5	○、×、×	上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン、上吹き飛びダウン	
強	60+30+30、20	20+4+4、4	空3／防13+1+1、4／当（18、5）+2、5	○+○+×、×	上吹き飛びダウン×3、上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン×3、上吹き飛びダウン	



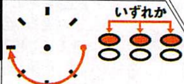


（当たり判定は弱中強共通）　↑攻撃判定出現（弱、中）　↑3ヒット目の攻撃判定出現（強）

必殺技

仁王力
（におうりき）

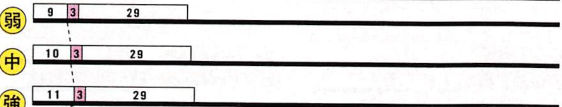
→↘↓↙←+Ⓟ



形態 前方へ腕を伸ばし、つかまえた相手をかるがると持ち上げて、地面へ3回たたきつける。

性能 投げ間合いはとても広いが、相手をつかむ判定が打撃技と同じあつかいになっているため、ガード状態の相手をつかむことはできない。弱中強のちがいは、技の動作速度と攻撃値。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	30+30+40	6+6+10	空1／防5／当1+7+2+2	×	103ドット	立、屈
中	35+35+40	6+6+10	空1／防5／当1+7+2+2	×	103ドット	
強	40×3	6+6+10	空1／防5／当1+7+2+2	×	103ドット	





↑つかみ判定出現
（当たり判定は弱中強共通）

オロ

必殺技

人柱渡り
（じんちゅうわたり）

↓↘→＋Ⓚ（空中でも使用可）

いずれか

形態 高く跳び上がったのち（空中で出した場合はその場から）、踏みつけるように蹴りをくり出しつつ降下する。
性能 地上版は、弱中強の順で跳んでいく距離が伸びる。空中版は相手に当たったら、空振るか4ヒットするまで蹴りを連発するのが特徴。前方ジャンプ直後に出せば4ヒットを狙いやすい。

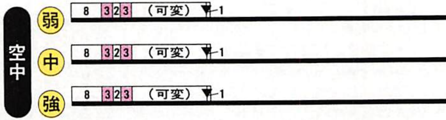
	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
弱	25+25（空中20+20+10+10）	6+6（空中6+6+0+0）	空3（空中6）／防13+1（空中13+13）／当18+2（空中18+18+2+2）	×	のけぞり+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	立
中	30+30（空中20+20+10+10）	6+6（空中6+6+0+0）	空3（空中6）／防13+1（空中13+13）／当18+2（空中18+18+2+2）	×	のけぞり+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	
強	35+30（空中20+20+10+10）	6+6（空中6+6+0+0）	空3（空中6）／防13+1（空中13+13）／当18+2（空中18+18+2+2）	×	のけぞり+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン（空中：吹き飛びダウン×4）	

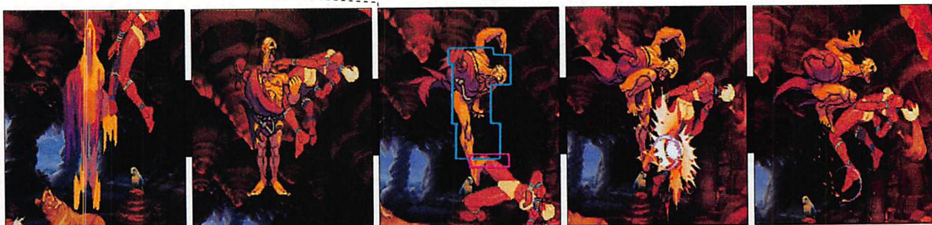
0/60秒 20 40 60 80 100

弱 37 3 2 3 1 2

中 37 3 2 3 1 2

強 37 3 2 3 1 2





↑1ヒット目の攻撃判定出現

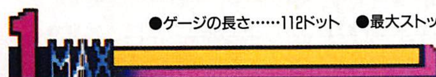
スーパーアーツ

I 鬼神力
（きしんりき）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ（時間内にⓅで投げ技が出る）

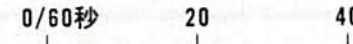
いずれか ×2

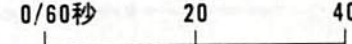
形態 地上版は、相手を8回地面にたたきつけたあとに後方へほうり投げる。空中版は、回転しながら落下して地面へたたきつけ、2回踏みつけたのち、さらに跳び上がってもう一度地面へたたきつける。
性能 タイマー（時間は60分の336秒=5.6秒）作動中、パンチ攻撃はつかみ動作になるが、必殺技については仁王力以外すべて使用可能。なお、地上版のつかみ動作には弱中強のちがいがある（→↘↓↙←＋Ⓟと入力した場合はすべて共通）。

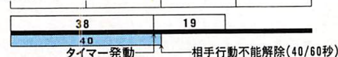


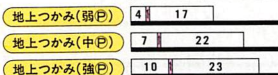
●ゲージの長さ……112ドット　●最大ストック数……1

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	投げ間合い	ガード方向
地上	20×8+40	0	空0／防0／当0	弱：57ドット／中：66ドット／強：92ドット／→↘↓↙←＋Ⓟ：時間内で92→66→57ドットと変化	ガード不能
空中	30×3+50	0	空0／防0／当0	距離65ドット、高さ+72〜+94ドット	





















スーパーアーツ

Ⅱ 夜行魂（やぎょうだま）

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ（弱中強で弾の軌道が変化）

いずれか　×2

●ゲージの長さ……88ドット　●最大ストック数……3

3 MAX

形態 指先に念をこめ、巨大な光弾をはなつ。光弾は、放物線軌道を描いてゆっくり飛んでいく。

性能 無敵時間が短く、弾発射も遅いが、かわりに発射後のスキが少ない。ストックがあるかぎり、画面内に何発でも出しておける点も特徴と言える（なお、日輪掌は夜行魂がすべて消えるまで使用できない）。弾の軌道は弱中強でちがい、弱で出した場合は低空をゆるい放物線を描いて飛んでいき、強は山なりの軌道で飛んでいく。中はその中間だ。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
25×4	4×4	空0／防0／当0	のけぞり×4	吹き飛びダウン×4	立、屈



※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後



スーパーアーツ

Ⅲ 天狗石（てんぐいし）

⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ

いずれか　×2

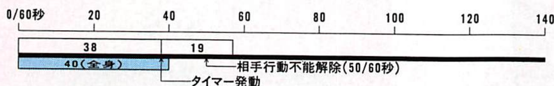
●ゲージの長さ……96ドット　●最大ストック数……1

1 MAX

形態 一定時間、周囲からさまざまな物体を引きよせて攻撃に使用する。引きよせる数は3個で固定。

性能 物体を引きよせている時間は60分の768秒＝13秒弱で、時間内は日輪掌が使用不能。どの物体がくるかはランダム（不特定）だが、闘っているステージによりある程度の法則が存在する（→P.205）。各種物体は、本体が攻撃を出すのに反応して移動し、攻撃に参加したあと定位置へもどっていく（定位置へもどるまでは、つぎの攻撃に参加できない）。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
岩（大）、壁の破片（大）、道路標識：20／その他：10	0	空0／防0／当0	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈





オロ

ケン

KEN



バックストーリー

同じ師のもとで修行を重ねたこともあるリュウとは、生涯の友であり、終生のライバル。現在は、米国西海岸で妻のイライザと3才になる長男メルの3人で暮らしている。かつてのように格闘技の大会へひんぱんに出場することはなくなったが、紅蓮の炎のごとき闘争心はいまだにおとろえていない。

キャラクター特性

持ち技のほとんどはリュウと同じだが、昇龍拳や竜巻旋風脚のヒット数が多いなど、よりハデで攻撃的なキャラになっている。遠距離で守りを固めるよりも、積極的にジャンプ攻撃や前方ダッシュからの連続技を狙い、イッキに相手をスタン状態に追いこむような闘いかたをするほうが強力だ。



弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①

表情をグッと引き締め、コブシを高くあげてガッツポーズをとる。




弱Ⓚカラー

時間切れ負け

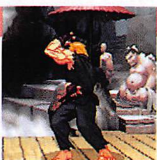
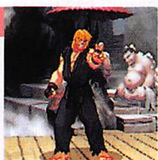
動き自体はアッサリしているが、いかにもくやしそうな表情をする。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②

ふりむきざまにVサインをかざしながら、ニカッと笑う。

中Ⓚカラー

感電

リュウ同様に、もだえる。頭ガイコツにマユ毛があるのはナゾ。




強Ⓟカラー

スタート時

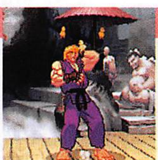
笑いながら相手を誘うジェスチャーをしたあと「かかってきな！」。




強Ⓚカラー

スタン状態

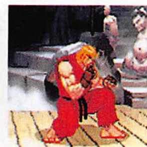
上半身を前後に振り、片手で頭をおさえ、その上をヒヨコが回る。




立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退



ガード



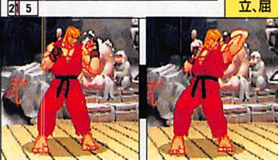
STAGE 日本 温泉旅館



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

肘打ち
ガード方向：立、屈
2 | 1 | 5



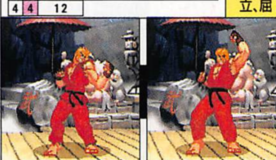
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ボディブロー
ガード方向：立、屈
3 | 3 | 6



攻撃値●50　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

アッパー
ガード方向：立、屈
4 | 4 | 12



攻撃値●65　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

ジャブ
ガード方向：立、屈
3 | 3 | 8



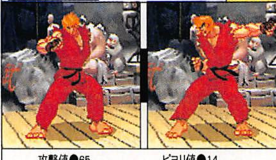
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

正拳突き
ガード方向：立、屈
3 | 3 | 9



攻撃値●45　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

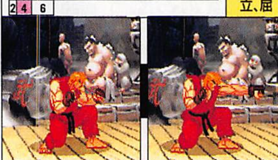
フック
ガード方向：立、屈
5 | 4 | 15



攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

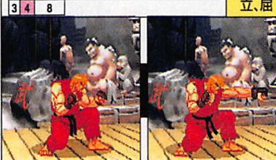
しゃがみ

ジャブ
ガード方向：立、屈
2 | 4 | 6



攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ジャブ
ガード方向：立、屈
3 | 4 | 8



攻撃値●45　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

突き上げアッパー
ガード方向：立、屈
4 | 3 | 18



攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

肘落とし
ガード方向：立
4 | 13



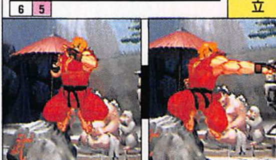
攻撃値●30　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ストレート
ガード方向：立
5 | 9



攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

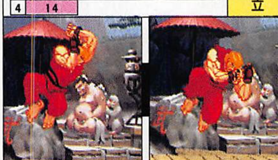
水平チョップ
ガード方向：立
6 | 5



攻撃値●70　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

肘落とし
ガード方向：立
4 | 14



攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ストレート
ガード方向：立
5 | 14



攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ストレート
ガード方向：立
6 | 4



攻撃値●70　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

弱キック	中キック	強キック

近距離立ち

ローキック
ガード方向：立、屈
2 4 12



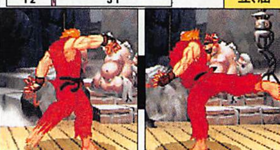
攻撃値●30　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

鎌払い蹴り
ガード方向：立、屈
6 3 17



攻撃値●55　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

一文字蹴り
ガード方向：立、屈
12 2 31



攻撃値●75　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

ローキック
ガード方向：立、屈
2 4 12



攻撃値●30　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

鎌払い蹴り
ガード方向：立、屈
6 3 17



攻撃値●55　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

一文字蹴り
ガード方向：立、屈
12 2 31



攻撃値●75　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

キック
ガード方向：屈
2 4 11



攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

くるぶしキック
ガード方向：屈
5 3 18



攻撃値●45　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

足払い
ガード方向：屈
7 2 26



攻撃値●65　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

膝蹴り
ガード方向：立
4 8



攻撃値●25　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

前蹴り
ガード方向：立
5 5



攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

空中回し蹴り
ガード方向：立
6 5



攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

膝蹴り
ガード方向：立
4 8



攻撃値●25　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

飛び蹴り
ガード方向：立
5 6



攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

飛び蹴り
ガード方向：立
6 3



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

特殊技

稲妻かかと割り(いなずまかかとわり)

➡＋中Ⓚ

ガード方向: 立

19	6	6	10





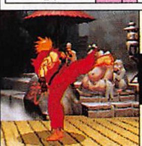
攻撃値●30+50　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空2／防4+1／当9+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり

稲妻かかと割り(いなずまかかとわり)

立ち中Ⓚ押しっぱなし

ガード方向: 立

24	7	4	4 ※





攻撃値●30+50　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空2／防4+1／当9+2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり+のけぞり

通常投げ

背負い投げ(せおいなげ)

相手の近くで ⬅or➡＋中or強Ⓟ





攻撃値●60　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット／強：37ドット

膝蹴り(ひざげり)

相手の近くで ⬅or➡＋中Ⓚ





攻撃値●20×(1～6)　ピヨリ値●6×(1～6)
ゲージ増加量●2×(1～6)
投げ間合い●33ドット

巴投げ(ともえなげ)

相手の近くで ⬅or➡＋強Ⓚ





攻撃値●60　ピヨリ値●16
ゲージ増加量●7
投げ間合い●37ドット

リープアタック

ストレート

⬇⬇＋ⓅorⓀ

ガード方向: 立

10	4	7	▼4





攻撃値●50　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

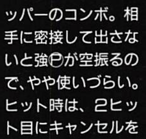
ターゲットコンボ

近距離立ち中Ⓟ ➡ 強Ⓟ




攻撃値●50+30　ピヨリ値●16+10
ゲージ増加量●防6+9／当10+17
キャンセル●連打×+×／必殺技○+○／SA○+○

ボディブロー→アッパーのコンボ。相手に密接して出さないと強Ⓟが空振るので、やや使いづらい。ヒット時は、2ヒット目にキャンセルをかけて強・波動拳か強・竜巻旋風脚を出すのが有効。



特殊操作

前方ダッシュ (➡➡)

12



後方ダッシュ (⬅⬅)

15



クイックスタンディング

(地面に落ちた瞬間に⬇)



上段ブロッキング

(レバー中立から➡へ入力)



下段ブロッキング

(レバー中立から⬇へ入力)



空中ブロッキング

(空中でレバー中立から➡or⬇へ入力)

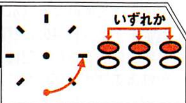


※稲妻かかと割り（立ち中Ⓚ押しっぱなし）のタイム・チャートは、立ち中Ⓚの攻撃判定消滅以降のもの

必殺技

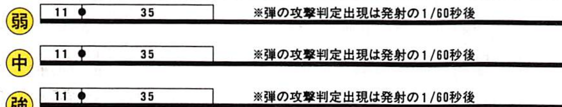
波動拳
(はどうけん)

↓↘→+Ⓟ



形態 練り上げた気を手に集約し、気弾に変えて前方へはなつ。
性能 リュウの波動拳との大きなちがいは、弾発射までが60分の2秒遅いかわりに、発射後の硬直時間が60分の8秒も短いところ。それだけ、波動拳を撃ったあとのスキに反撃を受ける危険性が低いワケだ。弱中強のちがいは、気弾の飛んでいく速度。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	30	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	30	4	空0／防1／当2	○	のけぞり	吹き飛びダウン	

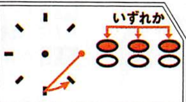




必殺技

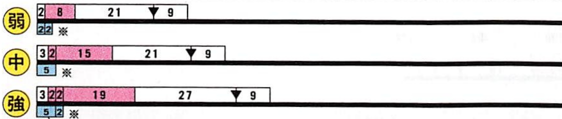
昇龍拳
(しょうりゅうけん)

→↓↘+Ⓟ



形態 コブシを突き上げ、宙へ跳ぶ。強で出すと腕に炎をまとう。
性能 弱中強の性能差が大きいので、使いわけが重要。たとえば対空迎撃に使う場合も、攻撃値が均一の弱は早めに、無敵部位の広い中は遅めに出すのが効果的だ。なお、中と強が複数ヒットするのは地上の相手にのみ。空中の相手には1ヒットしかしない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	75	12	空3／防13／当18	○	上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン	立、屈
中	55+30	6+6	空3／防13+1／当18+2	○+×	のけぞり+上吹き飛びダウン	上吹き飛びダウン	
強	30+30+(35、75)	12+4+(4、12)	空3/防13+1+1、13/当18+2+2、18	○+○+×	燃焼のけぞり+燃焼のけぞり+燃焼上吹き飛びダウン	燃焼上吹き飛びダウン	



※無敵部位は

0/60秒 7
弱 2(肩から上) 2(胸から上)
中 5(モモから上)
強 5(胸から上) 2(腰から上)



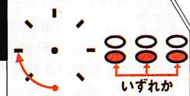
(当たり判定は強のもの) ↑1ヒット目の攻撃判定出現(強)

ケン

必殺技

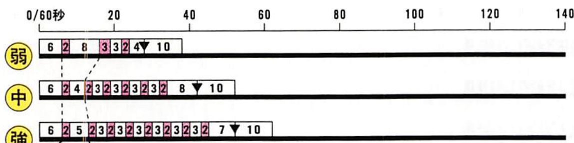
竜巻旋風脚
(たつまきせんぷうきゃく)

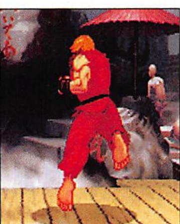
⬇⬋⬅+Ⓚ



形態 体を横回転させながら、片足をかまえて低空を跳んでいく。
性能 1ヒット目のヒザ蹴りがヒットすれば、相手は強制的に立ち状態になるため、2ヒット目以降の攻撃まで連続ヒットする。攻撃後のスキは弱中強でちがい、ヒット後は、弱と中だと相手が一瞬早く、強なら相手と同時に行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	40+15、15	8+6、6	空3/防11+1、4/当16+2、5	○+×、×	のけぞり×2、のけぞり	吹き飛びダウン×2、吹き飛びダウン	立、屈
中	30+15×3、15	8+6×3、6	空3/防11+1×3、4/当16+2×3、5	○+×+×+×、×	のけぞり×4、のけぞり	吹き飛びダウン×4、吹き飛びダウン	
強	30+15×4、15	8+6×4、6	空3/防11+1×4、4/当16+2×4、5	○+×+×+×+×、×	のけぞり×5、のけぞり	吹き飛びダウン×5、吹き飛びダウン	





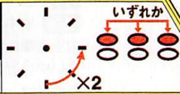

↑1ヒット目の攻撃判定出現
(当たり判定は中or強のもの)

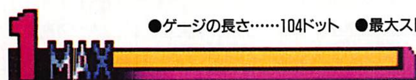
↑2ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

I 昇龍裂破
(しょうりゅうれっぱ)

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

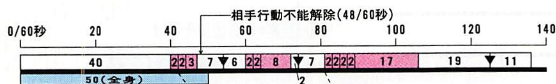




●ゲージの長さ……104ドット ●最大ストック数……1

形態 横へスライドしていくような軌道の昇龍拳2発から、炎をやどして舞い上がる昇龍拳へつなげる。
性能 ケンのスーパーアーツで唯一、最大ストック数が1になっている。無敵時間や与えるダメージでは神龍拳に、射程距離では疾風迅雷脚に一歩ゆずるため、目立った特徴がない。すべてにおいて平均的な性能を持っていると言えるだろう。空中の相手にヒットさせた場合、攻撃が先端部分しか当たらないので、与えるダメージは低くなる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
30+15+15+20×8	0	空0/防0/当0	のけぞり×6+燃焼のけぞり+燃焼上吹き飛びダウン×4	上吹き飛びダウン×6+燃焼上吹き飛びダウン×5	立、屈









↑2ヒット目の攻撃判定出現

↑7ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅱ 神龍拳（しんりゅうけん）

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ連打

×2 いずれか連打

2 MAX

●ゲージの長さ……112ドット ●最大ストック数……2

形態 コブシを突き上げ、回転しながら垂直に舞い上がっていく。

性能 上昇中にⓀをすばやく連打することで、最大15ヒットまで増やすことができる（表内の数値がそのときの最大値。なお、最低値は30×4）。コンボ修正が影響するとはいえ、15ヒットさせたときのダメージ量はかなり大きい。食らった相手を引きこむ能力があり、少し離れた位置で出してヒットさせても、大ダメージを与えることが可能だ。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
30×4+10+10+30+30+10+10+30+30+10+10+30	0×(3〜14)+4	空0／防0／当0	引きこみ上吹き飛びダウン×(3〜14)+上吹き飛びダウン	引きこみ上吹き飛びダウン×(3〜14)+上吹き飛びダウン	立、屈

相手行動不能解除(50/60秒)

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140 160

40 | 2 | 2 | 2 | 37※ | 48 | ▼ 11

44(全身) | 2 | 30(全身)

(上半身)

※Ⓚ連打によりヒット数可変

↑1ヒット目の攻撃判定出現

スーパーアーツ

Ⅲ 疾風迅雷脚（しっぷうじんらいきゃく）

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ

×2 いずれか

2 MAX

●ゲージの長さ……80ドット ●最大ストック数……2

形態 まずは、一文字蹴り（見た目は1ヒットだがじつは2ヒット）→鎌払い蹴り×2→一文字蹴り→ヒザ蹴りの連続技をくり出す。ヒザ蹴りがヒットしていた場合にかぎり、つづけて垂直上昇する竜巻旋風脚をくり出し、相手を宙へ巻き上げていく。

性能 1ヒット目のリーチがとても長く、離れた位置からでも相手に攻撃が届く。ヒット数は通常10発だが、アレックスとリュウに対しては上昇する竜巻旋風脚が3発多く当たるため、最大13ヒットする。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
35+30+20+10+10+20+15×(3〜6)+25	3×6+0×(3〜6)+3	空0／防0／当0	引きこみのけぞり×2+のけぞり×4+上吹き飛びダウン×(4〜7)	吹き飛びダウン×6+上吹き飛びダウン×(4〜7)	立、屈

相手行動不能解除(50/60秒)

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140

41 | 1 | 2 | 7 | 3 | 8 | 3 | 9 | 4 | 8 | 2 | 34

44(全身)

↑6ヒット目の攻撃判定出現

ショーン

SEAN



バックストーリー

とある格闘技大会でのケンの闘いを見て、押しかけ弟子になることを決意した熱血少年。「今日は負けても明日は勝つ」を信条に修行をつづけるが、攻めも守りもまだまだアマいところがある。いずれは、オリジナルの必殺技を持つのが夢だが、それがかなうのはいつになるのだろうか。

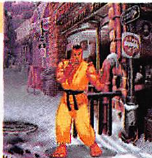
キャラクター特性

予備動作が大きい、ガードされるとスキが生じる、しゃがんでいる相手に当たらないなど、どの技もなんらかの欠点をかかえており、安定感のある闘いを行なうのは少々むずかしい。めくりジャンプ中Ⓚからの連続技狙いを軸に、前転→通常投げなどの奇襲を積極的におりまぜていく必要がある。



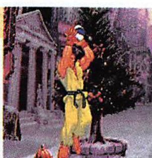
弱Ⓟカラー

勝利ポーズ①
師匠のケンよろしく、コブシを突き上げつつ「やったぜ！」。




弱Ⓚカラー

スタート時
相手に向かってボールを投げる。このボールは……（→P.208）。




中Ⓟカラー

勝利ポーズ②
かんでいたガムをふくらませながら、親指を立てて「イエイ！」。



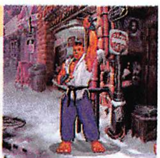

中Ⓚカラー

時間切れ負け
落ちこんだままピクリともせず、ひたすら下を向いている。




強Ⓟカラー

勝利ポーズ③
規定本数を獲得すると、ジャンプしてから着地後に「やったぜ！」。

強Ⓚカラー

感電
ポーズ自体はリュウやケンと同じだが、骨格が微妙にちがう点に注目。




スタン状態	立ち	しゃがみ	ダウン	前進	後退
					

STAGE

ニューヨークストリート



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ　ジャブ
3 2 7　ガード方向：立、屈



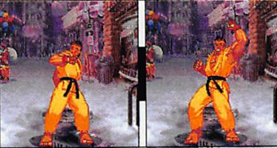
攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　ボディブロー
2 4 7　ガード方向：立、屈



攻撃値●45　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

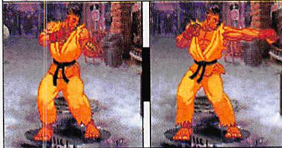
強パンチ　アッパー
5 4 12　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

遠距離立ち

弱パンチ　ジャブ
3 2 7　ガード方向：立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　ストレート
2 5 8　ガード方向：立、屈



攻撃値●45　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

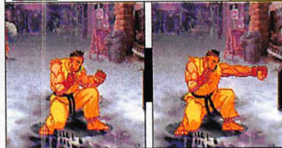
強パンチ　アッパー
5 4 12　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

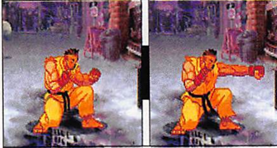
しゃがみ

弱パンチ　ジャブ
1 2 9　ガード方向：立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　ジャブ
3 1 11　ガード方向：立、屈



攻撃値●40　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　突き上げアッパー
4 2 18　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA○、×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

垂直ジャンプ

弱パンチ　エルボーアタック
4 12　ガード方向：立



攻撃値●20　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　ストレート
5 14　ガード方向：立



攻撃値●45　ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　チョップ
6 15　ガード方向：立



攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

斜めジャンプ

弱パンチ　エルボーアタック
4 10　ガード方向：立



攻撃値●25　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ　ストレート
5 14　ガード方向：立



攻撃値●45　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ　ストレート
6 4　ガード方向：立

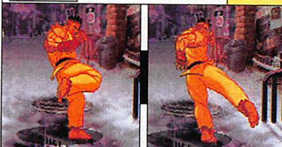


攻撃値●65　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

弱キック	中キック	強キック

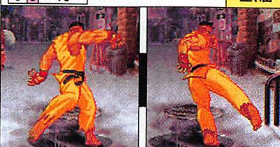
近距離立ち

ローキック
ガード方向 立、屈
2 4 12



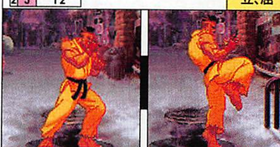
攻撃値●25 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ローキック
ガード方向 立、屈
5 3 13



攻撃値●55 ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

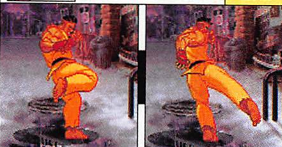
ニーキック
ガード方向 立、屈
2 5 12



攻撃値●70 ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

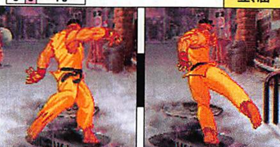
遠距離立ち

ローキック
ガード方向 立、屈
2 4 12



攻撃値●25 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ローキック
ガード方向 立、屈
5 3 13



攻撃値●55 ピヨリ値●12
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

カマバライキック
ガード方向 立、屈
6 2 18



攻撃値●70 ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

しゃがみ

キック
ガード方向 屈
5 2 10



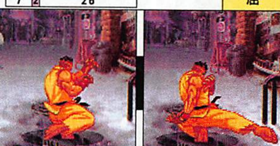
攻撃値●20 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クルブシキック
ガード方向 屈
5 3 18



攻撃値●45 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技○／SA○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

アシバライ
ガード方向 屈
7 2 26



攻撃値●65 ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：転倒／空中：転倒

垂直ジャンプ

ジャンプニー
ガード方向 立
4 19



攻撃値●25 ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

フロントキック
ガード方向 立
5 6



攻撃値●45 ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ラウンドキック
ガード方向 立
6 5



攻撃値●65 ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

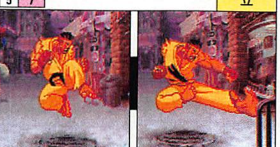
斜めジャンプ

ジャンプニー
ガード方向 立
4 10



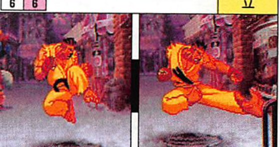
攻撃値●25 ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ジャンプキック
ガード方向 立
5 7



攻撃値●45 ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防6／当10
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ジャンプキック
ガード方向 立
6 6



攻撃値●55 ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空3／防9／当17
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

特殊技

前転
⬇⬋⬅+Ⓟ

18〜42※(投げられ判定なし)	9	※弱：18／中：28／強：42




攻撃値●——
ピヨリ値●——
ゲージ増加量●0
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●——

リープアタック

ストレート
⬇⬇+ⓅorⓀ

10	4	7▼4

ガード方向：立




攻撃値●45
ピヨリ値●12
ゲージ増加量●
空2／防6／当10
キャンセル●
連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●
地上：のけぞり
空中：吹き飛び

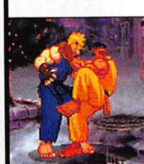
通常投げ

セオイスルー
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓟ




攻撃値●60
ピヨリ値●10
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット
強：37ドット

トモエスルー
相手の近くで
⬅or➡+中or強Ⓚ




攻撃値●80
ピヨリ値●18
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット
強：37ドット

ターゲットコンボ

近距離立ち中Ⓟ ➡ 強Ⓟ




攻撃値●45+25　ピヨリ値●14+6
ゲージ増加量●防6+9／当10+17
キャンセル●連打×+×／必殺技○+×／SA○+×

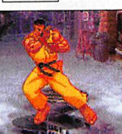
ケンの持っているターゲットコンボと同じ、ボディブロー→アッパーの連続技。ただし、ショーンの場合は強Ⓟの攻撃値が低く、キャンセルもかけられない。

特殊操作

前方ダッシュ（➡➡）
13



後方ダッシュ（⬅⬅）
15



クイックスタンディング
（地面に落ちた瞬間に⬇）



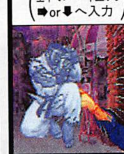
上段ブロッキング
（レバー中立から➡へ入力）



下段ブロッキング
（レバー中立から⬇へ入力）



空中ブロッキング
（空中でレバー中立から➡or⬇へ入力）



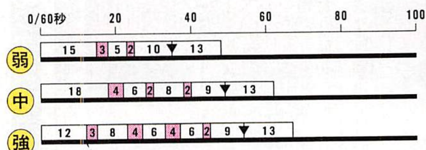
必殺技

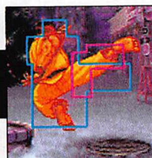
トルネード
⬇⬋⬅+Ⓚ



形態 回し蹴りを連発しながら、前方へ跳んでいく。竜巻旋風脚のように見えるが、両足で蹴りをはなっている点が異なる。
性能 強で出すと、攻撃判定がすぐ出るうえに攻撃値やピヨリ値が高いので、ヒットすれば一発逆転も可能。攻撃後は、弱中強やヒットorガードを問わず、相手のほうが少し早く行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30+30	10+10	空3／防11+1／当16+2	×	のけぞり+のけぞり	吹き飛びダウン+吹き飛びダウン	立、屈
中	30×3	10×3	空3／防11+1+1／当16+2+2	×	のけぞり×3	吹き飛びダウン×3	
強	30×4	10×4	空3／防11+1×3／当16+2×3	×	のけぞり×4	吹き飛びダウン×4	



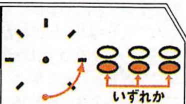




(当たり判定は強のもの)　↑1ヒット目の攻撃判定出現(強)

必殺技

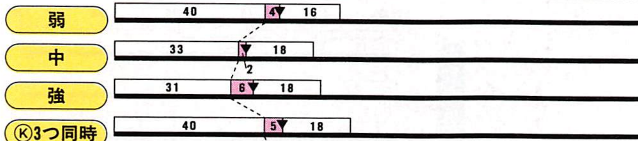
リュウビキャク

↓↘→+Ⓚor Ⓚ3つ同時



形態 前方へ跳び上がり、降りぎわにあびせ蹴りをはなつ。
性能 跳ぶ距離は、弱→中→強→Ⓚ3つ同時の順で伸びていく。しゃがみガード不能だが、攻撃判定の出現が遅くブロッキングの対象にされやすいのが欠点。攻撃後は、ヒット時なら相手とほぼ同時に行動可能となる（技の当たりかたによって誤差あり）。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱中強共通	60	20	空3／防13／当18	×	のけぞり	たたきつけダウン	立
Ⓚ3つ同時	60	20	空3／防13／当18	×	のけぞり	たたきつけダウン	





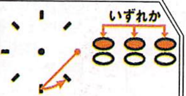
（当たり判定は弱中強共通）

↑攻撃判定出現

必殺技

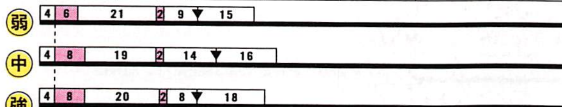
ドラゴンスマッシュ

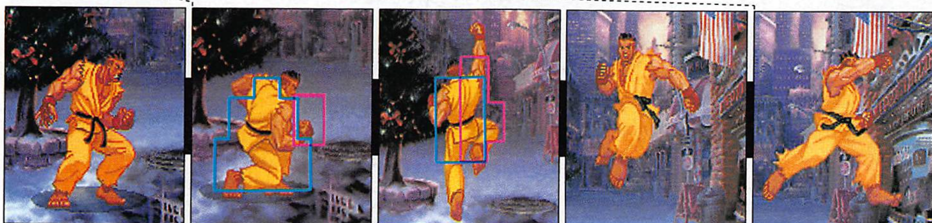
→↓↘+Ⓟ



形態 コブシを突き上げて宙へ跳び、頂点あたりで斜め下へストレート（強で出した場合は斜め上へフック）をはなつ。
性能 最初の攻撃で相手を吹き飛ばし、つぎの攻撃で宙に浮いている相手を地面へたたきつける、2段がまえの技。出ぎわから食らい判定が大きいため、対空迎撃の能力は昇龍拳ほど高くない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	(30､40)+20	12+10	空4／防6+6／当10+10	(○､×)+×	上吹き飛びダウン+のけぞり	上吹き飛びダウン+たたきつけダウン	立､屈
中	(30､40)+40	12+10	空4／防6+6／当10+10	(○､×)+×	上吹き飛びダウン+のけぞり	上吹き飛びダウン+たたきつけダウン	
強	(40､40)+40	12+10	空4／防6+6／当10+10	(○､×)+×	上吹き飛びダウン+のけぞり	上吹き飛びダウン+たたきつけダウン	





↑1ヒット目の攻撃判定出現

↑2ヒット目の攻撃判定出現(強)

ショーン

必殺技

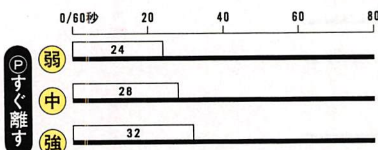
ショーンタックル

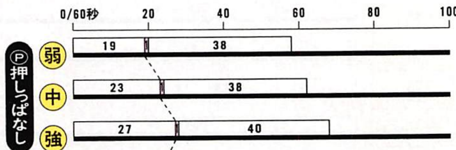
⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ押しっぱなし

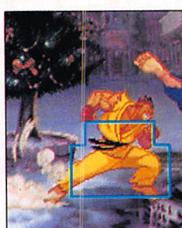


形態 前かがみの姿勢で突進。このときにⓅを押しっぱなしにしておくと、相手の足にしがみつき、引き倒したのち攻撃する。
性能 投げ技あつかいだがしゃがみガード可能で、相手をつかむのに失敗するとその場でバランスをくずし、スキを作ってしまう。コマンド入力後にⓅを離せば、攻撃能力のない移動技になる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	投げ間合い	ガード方向
弱	90	18	空0／防0／当7	×	76～153ドット	屈
中	90	18	空0／防0／当7	×	117～194ドット	
強	90	18	空0／防0／当7	×	159～236ドット	







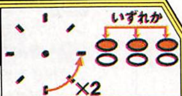
⇧つかみ判定出現




スーパーアーツ

I ハドウバースト

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

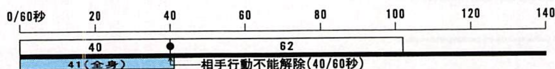




●ゲージの長さ……72ドット ●最大ストック数……3

形態 気の力を両手に集約し、気弾に変えて前方へ発射する。すべての気力を気弾にこめるため、発射後は一時的に身動きが取れなくなる。
性能 ヒット数は1発だが、相手の飛び道具を2発まで消すことができる(1発分ならカキ消していく。攻撃値は変わらない)。弾の飛ぶ速度が速く、相手が技を出したあとのわずかなスキにヒットさせることも可能だが、発射後の硬直時間がとても長く、ガードされた場合は反撃のマトになりかねない。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
100	10	空0／防0／当0	横吹き飛びダウン	横吹き飛びダウン	立､屈



※弾の攻撃判定出現は発射の1／60秒後






スーパーアーツ

Ⅱ ショウリュウキャノン

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ連打

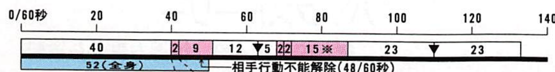


3 MAX ●ゲージの長さ……96ドット ●最大ストック数……3

形態 小さく跳ねる昇龍拳の動作から、高く舞い上がる昇龍拳の動作へつなげていく。

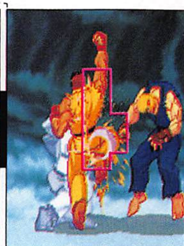
性能 2回目の昇龍拳の動作中にⓅを連打することで、ヒット数を増やすことができる。攻撃判定は16ヒット分出現するが、1ヒット目の攻撃から当てた場合は、相手が吹き飛んで一部の攻撃が空振るため、12ヒットが限界。ただし、地上の相手に対して2ヒット目の攻撃から当てた場合は、以降の攻撃がすべて当たるため、15ヒットまで可能になる。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
30+10×3+20×(3〜12)	0	空0／防0／当0	上吹き飛びダウン+のけぞり×3 +上吹き飛びダウン×(3〜12)	上吹き飛びダウン+吹き飛びダウン×3 +上吹き飛びダウン×(3〜12)	立、屈



※Ⓟ連打によりヒット数可変



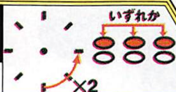
↑1ヒット目の攻撃判定出現

↑2ヒット目の攻撃判定出現



スーパーアーツ

Ⅲ ハイパートルネード

⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

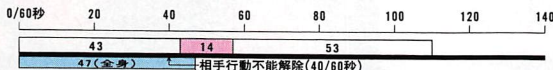


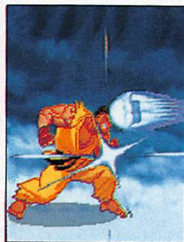
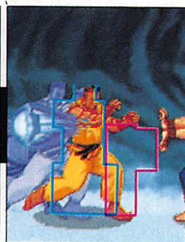
2 MAX ●ゲージの長さ……112ドット ●最大ストック数……2

形態 全力をこめたタックルをくり出し、これがヒットしたら、突き上げアッパー→アッパー→回し蹴り→ニーキック→トルネード(4ヒット)→あびせ蹴りの連続技をたたきこむ。

性能 タックルは、相手が食らったときにかぎり3ヒットする(ブロッキング1回で攻撃判定が消えるし、ガードされた場合のケズリも1ヒット分だけになる)。攻撃判定の出現直後まで全身無敵になるため、相手の攻撃にツブされにくいのが救い。

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
10×3+15×3+20+ 20+30+20+30+60	0×3+2×3+0×5+16	空0／防0／当0×11+18	のけぞり×7+横吹き飛びダウン×4 +たたきつけダウン	吹き飛びダウン×7+横吹き飛びダウン×4 +たたきつけダウン	立、屈





↑無敵時間終了




ショーン

ギル

GILL



バックストーリー

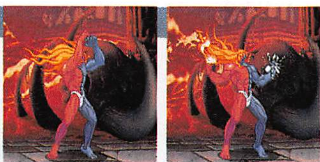
紀元前の昔より、世界を影から支配する秘密結社がある。彼らはこの地球に理想社会を創り上げるために活動をつづけており、組織の長たる総統は、血統や遺伝学、占星術などさまざまな要素をもとに選ばれる。ギルも、大勢の候補のなかから総統として迎えられたエリートで、自分が生きているうちに理想社会を創ろうともくろんでいる。

キャラクター特性

対CPU戦の最後に待ち受けるボスキャラで、プレイヤーは使用不可。技のリーチや攻撃力は、ほかのキャラのそれをはるかにしのぐ。肉体に青と赤のオーラをまとっており、特定の技をくり出すとき、左半身からは氷属性、右半身からは炎属性の効果を発する。



勝利ポーズ①
笑いながら、右手から炎、左手から氷を出し「I'm your god!」。



時間切れ負け
両ヒザを地についたあとは、悔いるような表情をしたまま動かない。



勝利ポーズ②
笑ったあとに、突然表情をひきしめて「I'm your god!」。



感電
炎と氷をあやつる身体だが、骨格はいたってふつうのようだ。



スタート時
相手に気がつくと、読んでいた本や着ている服を燃やして対峙する。



スタン状態
全キャラのなかで唯一、ギルだけは悪魔が頭上を飛びまわる。



立ち



しゃがみ



ダウン



前進



後退



ガード



STAGE
地中海
地下空洞



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ

近距離立ち

弱パンチ：ジャブ

2 3 3　ガード方向：立、屈



攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ストレート

4 6 9　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：クリオチョップ(パイロチョップ)

10 5 16　ガード方向：立、屈

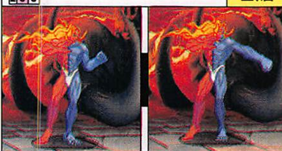


攻撃値●90　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：凍結(燃焼)のけぞり／空中：凍結(燃焼)吹き飛びダウン

遠距離立ち

弱パンチ：ジャブ

2 3 3　ガード方向：立、屈



攻撃値●30　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：ストレート

4 6 9　ガード方向：立、屈



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：クリオチョップ(パイロチョップ)

10 5 16　ガード方向：立、屈



攻撃値●90　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：凍結(燃焼)のけぞり／空中：凍結(燃焼)吹き飛びダウン

しゃがみ

弱パンチ：クラウチングスナップ

3 1 7　ガード方向：立、屈



攻撃値●20　ピヨリ値●6
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：クラウチングスナップ

5 4 8　ガード方向：立、屈



攻撃値●40　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：パイロエルボーアッパー(クリオエルボーアッパー)

5 4 17　ガード方向：立、屈



攻撃値●50+40　ピヨリ値●10+10
ゲージ増加量●空3／防6+1／当7+2
キャンセル●連打×／必殺技○+×
ヒット効果●地上：燃焼(凍結)のけぞり+燃焼(凍結)上吹き飛びダウン
空中：燃焼(凍結)吹き飛びダウン+燃焼(凍結)上吹き飛びダウン

垂直ジャンプ

弱パンチ：エルボー

4 41　ガード方向：立



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：エリアルパンチ

5 5　ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：パイロエリアルチョップ(クリオエリアルチョップ)

6 3　ガード方向：立



攻撃値●80　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：燃焼(凍結)のけぞり／空中：燃焼(凍結)吹き飛びダウン

斜めジャンプ

弱パンチ：エルボー

4 41　ガード方向：立



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

中パンチ：エリアルパンチ

5 5　ガード方向：立



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

強パンチ：パイロエリアルチョップ(クリオエリアルチョップ)

6 3　ガード方向：立



攻撃値●80　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：燃焼(凍結)のけぞり／空中：燃焼(凍結)吹き飛びダウン

※( )の技名やデータは、キャラが左向きのときのもの

弱キック	中キック	強キック

近距離立ち

ローキック
ガード方向: 立、屈

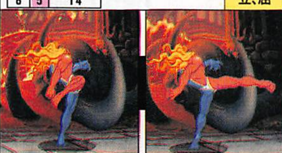
3 | 7



攻撃値●35　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ミドルキック
ガード方向: 立、屈

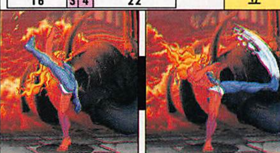
6 | 5 | 14



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クリオサイズ(パイロサイズ)
ガード方向: 立

16 | 3 | 4 | 22

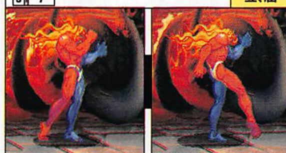


攻撃値●40+60　ピヨリ値●6+18
ゲージ増加量●空3／防6+1／当7+2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：凍結(燃焼)のけぞり+凍結(燃焼)のけぞり
空中：凍結(燃焼)吹き飛びダウン+凍結(燃焼)吹き飛びダウン

遠距離立ち

ローキック
ガード方向: 立、屈

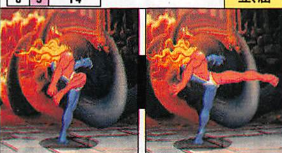
3 | 7



攻撃値●35　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ミドルキック
ガード方向: 立、屈

6 | 5 | 14



攻撃値●55　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クリオサイズ(パイロサイズ)
ガード方向: 立

16 | 3 | 4 | 22



攻撃値●40+60　ピヨリ値●6+18
ゲージ増加量●空3／防6+1／当7+2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：凍結(燃焼)のけぞり+凍結(燃焼)のけぞり
空中：凍結(燃焼)吹き飛びダウン+凍結(燃焼)吹き飛びダウン

しゃがみ

クラウチングキック
ガード方向: 屈

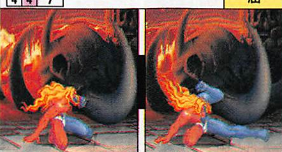
3 | 2 | 5



攻撃値●20　ピヨリ値●4
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打○／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クラウチングキック
ガード方向: 屈

4 | 4 | 7



攻撃値●50　ピヨリ値●8
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打○／必殺技○
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

クリオクラウチングキック(パイロクラウチングキック)
ガード方向: 屈

7 | 4 | 13



攻撃値●70　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：凍結(燃焼)吹き飛びダウン
空中：凍結(燃焼)吹き飛びダウン

垂直ジャンプ

フライングニー
ガード方向: 立

3 | 5



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ジャンプキック
ガード方向: 立

5 | 4



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

パイロラウンドキック(クリオラウンドキック)
ガード方向: 立

9 | 3



攻撃値●80　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：燃焼(凍結)のけぞり／空中：燃焼(凍結)吹き飛びダウン

斜めジャンプ

フライングニー
ガード方向: 立

3 | 5



攻撃値●40　ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空0／防1／当2
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

ジャンプキック
ガード方向: 立

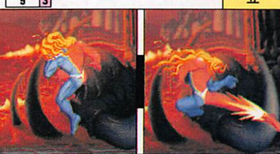
5 | 4



攻撃値●60　ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：のけぞり／空中：吹き飛び

パイロラウンドキック(クリオラウンドキック)
ガード方向: 立

9 | 3



攻撃値●80　ピヨリ値●18
ゲージ増加量●空3／防7／当8
キャンセル●連打×／必殺技×
ヒット効果●地上：燃焼(凍結)のけぞり／空中：燃焼(凍結)吹き飛びダウン

特殊技

パームアッパー

7	3	16

ガード方向：立、屈



攻撃値●65
ピヨリ値●14
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技○、×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり　空中：吹き飛び

リープアタック

エルボー

10	11	▼4

ガード方向：立



攻撃値●40
ピヨリ値●10
ゲージ増加量●空2／防4／当6
キャンセル●連打×／必殺技×／SA×
ヒット効果●地上：のけぞり　空中：吹き飛び

通常投げ

ギルティーボム



攻撃値●140
ピヨリ値●18
ゲージ増加量●7
投げ間合い●中：33ドット　強：37ドット

インパクトクロー



攻撃値●25×(1～6)
ピヨリ値●6×(1～6)
ゲージ増加量●2×(1～6)
投げ間合い●中：33ドット　強：37ドット

特殊操作

前方ダッシュ

15



後方ダッシュ

3	10	▼6



クイックスタンディング



上段ブロッキング



下段ブロッキング



空中ブロッキング



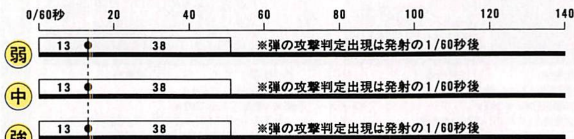
必殺技

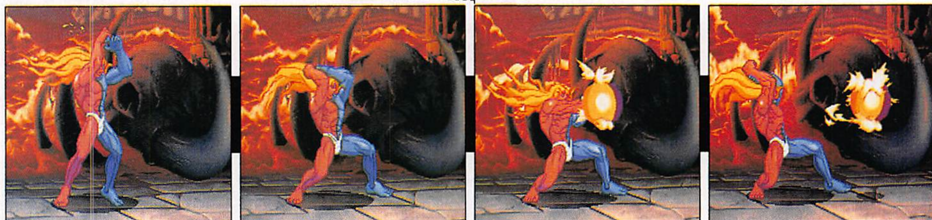
パイロキネシス（クリオキネシス※）

形態 腕を振り上げたあと前方へかまえて、灼熱の弾（左向きの場合は冷気の弾）を発射する。

性能 オロの日輪掌のように、3方向への撃ちわけができる。この弾は2発分の攻撃判定を持っており、通常の飛び道具1発では相殺できない。ブロッキングも2回入力する必要がある。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	40+40	4+4	空0／防1+1／当2+2	──	燃焼のけぞり(凍結のけぞり)×2	燃焼吹き飛びダウン(凍結吹き飛びダウン)×2	立、屈
中	40+40	4+4	空0／防1+1／当2+2	──	燃焼のけぞり(凍結のけぞり)×2	燃焼吹き飛びダウン(凍結吹き飛びダウン)×2	
強	40+40	4+4	空0／防1+1／当2+2	──	燃焼のけぞり(凍結のけぞり)×2	燃焼吹き飛びダウン(凍結吹き飛びダウン)×2	





↑弾発射

※左向き時の技名

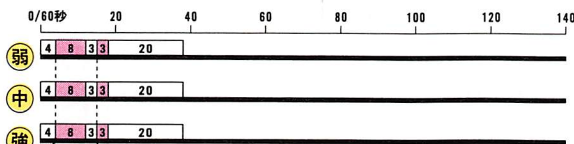
必殺技

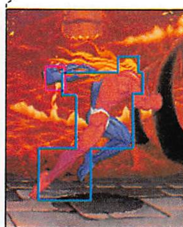
サイバーラリアット

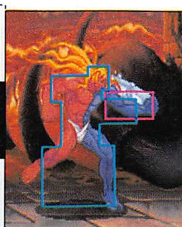
形態 片腕を横にかまえて突進したあと、腕に冷気（左向きの場合は炎）をやどして振りおろす。

性能 突進中の攻撃（攻撃値120）はめくり状態で当たるため、相手はガード方向を左右逆にしないと防御できない。振りおろす腕（攻撃値80）をガードされた場合、一瞬のスキができる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
弱	120、80	6、18	空3／防6、4／当7、5	──	たたきつけダウン、凍結のけぞり（燃焼のけぞり）	たたきつけダウン、凍結吹き飛びダウン（燃焼吹き飛びダウン）	立、屈
中	120、80	6、18	空3／防6、4／当7、5	──	たたきつけダウン、凍結のけぞり（燃焼のけぞり）	たたきつけダウン、凍結吹き飛びダウン（燃焼吹き飛びダウン）	
強	120、80	6、18	空3／防6、4／当7、5	──	たたきつけダウン、凍結のけぞり（燃焼のけぞり）	たたきつけダウン、凍結吹き飛びダウン（燃焼吹き飛びダウン）	









↑1ヒット目の攻撃判定出現（当たり判定は弱中強共通）

↑2ヒット目の攻撃判定出現

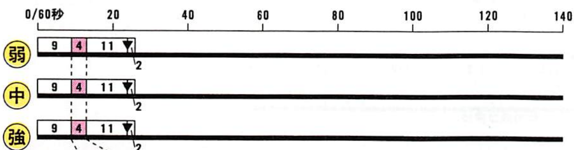
必殺技

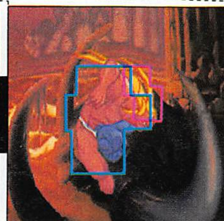
サイコヘッドバット

形態 前方へ小さくジャンプして、頭突きをくり出す。

性能 動作速度は速いが、しゃがまれると（相手によっては立っていても）攻撃が当たらないので、対空迎撃や空中コンボ専用の技と言えるだろう。なお、ギルの技はパイロキネシス（クリオキネシス）以外、弱中強の区別というものが存在しない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果（地上）	ヒット効果（空中）	ガード方向
弱	80	20	空2／防4／当6	──	のけぞり	吹き飛びダウン	立、屈
中	80	20	空2／防4／当6	──	のけぞり	吹き飛びダウン	
強	80	20	空2／防4／当6	──	のけぞり	吹き飛びダウン	





（当たり判定は弱中強共通）

↑攻撃判定出現

↑攻撃判定消滅

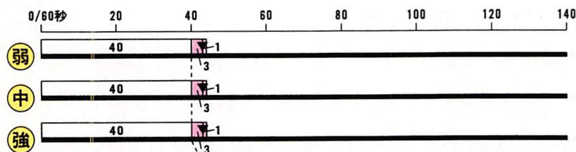
ギル

必殺技

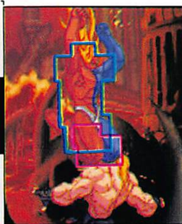
ムーンサルトニードロップ

形態 相手の頭上めがけて舞い上がり、ヒザをそろえて降下攻撃。
性能 攻撃が相手に当たったら、2ヒット目の攻撃判定が出現。これが空振りした場合はそのまま着地し、ヒットorガードされた場合は後方へ跳ね返ってから着地する。ブロッキングされた場合も跳ね返るが、相手との距離はほとんど離れない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	SAキャンセル	ヒット効果(地上)	ヒット効果(空中)	ガード方向
弱	30+70	10+14	空2/防4+1/当6+2	──	のけぞり+のけぞり	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	
中	30+70	10+14	空2/防4+1/当6+2	──	のけぞり+のけぞり	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	立
強	30+70	10+14	空2/防4+1/当6+2	──	のけぞり+のけぞり	上吹き飛びダウン+上吹き飛びダウン	






(当たり判定は弱中強共通)

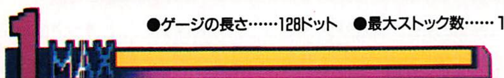
↑攻撃判定出現

スーパーアーツ

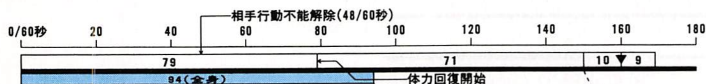
リザレクション

形態 限界を超えるダメージを受けたとき、残された力をすべて放出して、肉体を治癒する。
性能 KO状態になったとき自動発動し、発動後はラウンド終了までスーパーアーツゲージがタマらなくなるという、特殊なスーパーアーツ。47ドット回復するまでは全身無敵で、それ以降、全回復して行動可能になるまで完全な無防備状態になってしまう。ただし、回復中は肉体から突風が発生して相手を押し返すため、容易な接近は許さない。

●ゲージの長さ……128ドット　●最大ストック数……1



最大回復値	回復ペース	ガード方向
160ドット	(1/60秒ごとに3ドット)×1+(1/60秒ごとに4ドット)×5+(1/60秒ごとに3ドット)×6+(1/60秒ごとに2ドット)×60	──





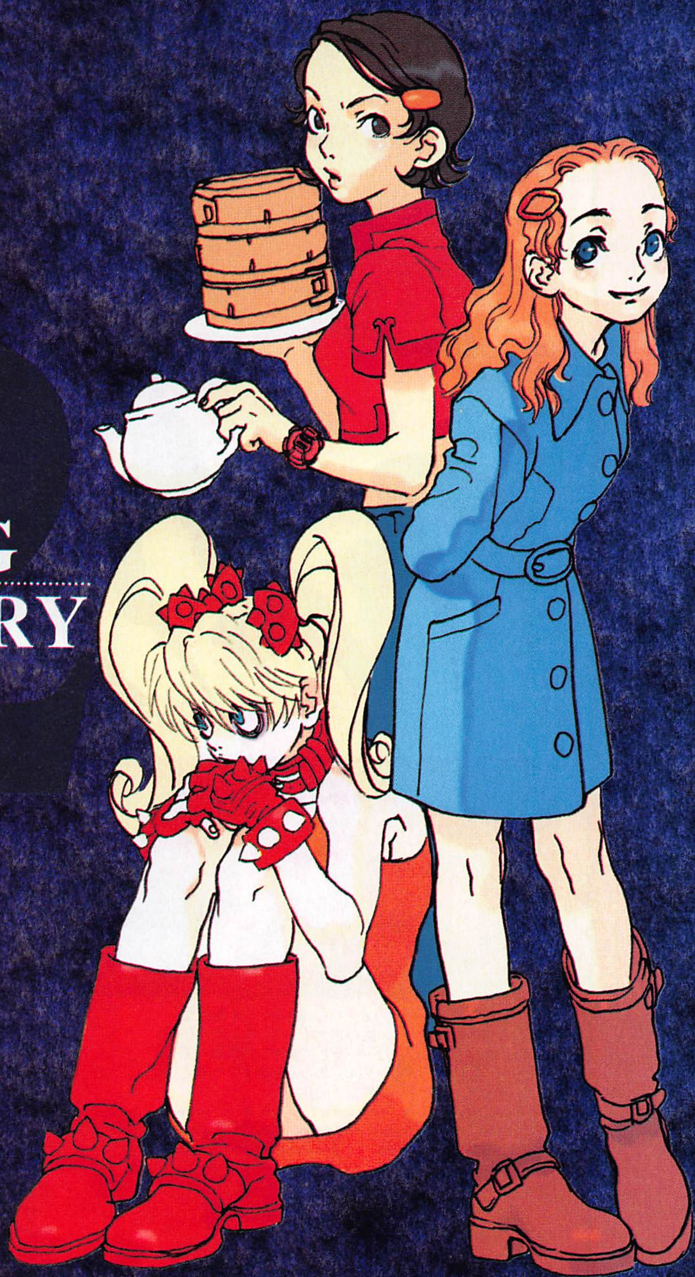




↑無敵時間終了　↑回復終了

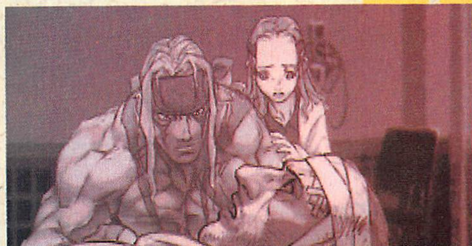
ENDING GALLERY

§2





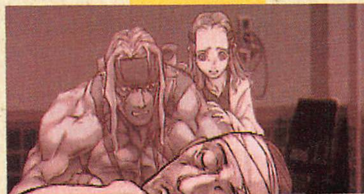
アレックス



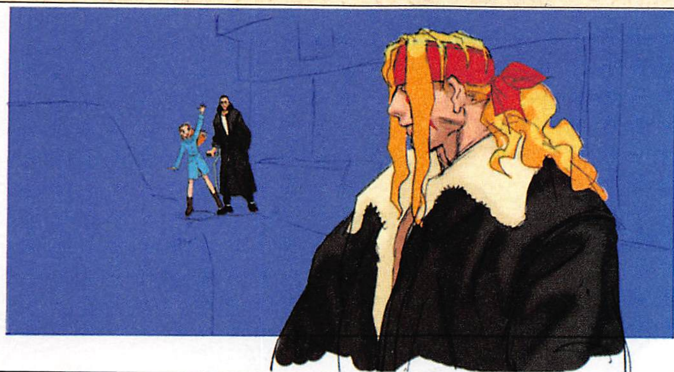
トム「あの男を追うつもりか……。俺のカタキを討つつもりならやめとけ……。あのファイトは、そんなんじゃない。あの男が強かった……そして俺がこの程度って事だ……。行けよ、アレックス、あの男を追うなら追え……。そして、見て来い世界を……」
Are you going to hunt him down? I see it in your eyes...Alex, you don't need to avenge me... You don't understand... We fought, he was strong, and I was not. That is all. ...Fine. Go if you feel you must. Chase him and see the world for yourself...

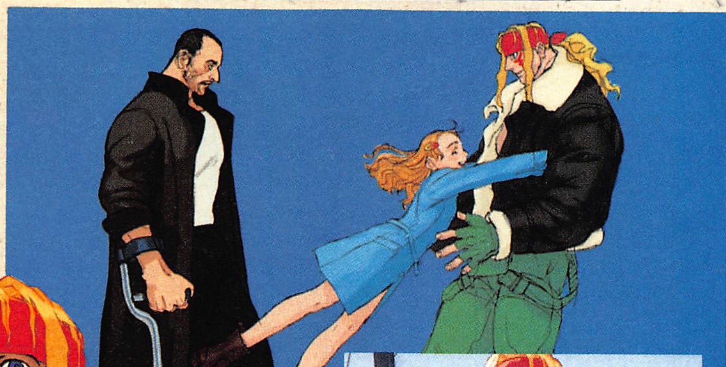


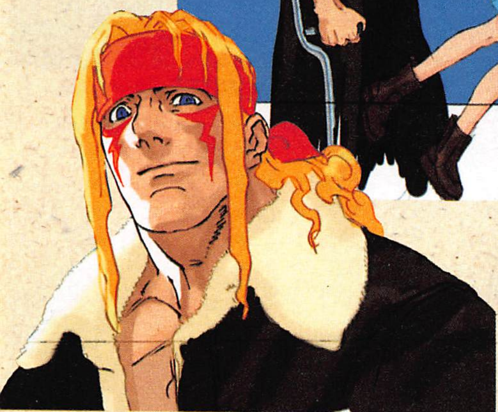
アレックス「トム、もういい、ちゃんと休んでくれ
Tom, please, you've said enough. It's over for
please sleep.



トム「ああ、少ししゃべりすぎだな、ちょっと眠らせ
もらうよ」
I've said all I can, your path is your own. I f
weak, I must rest...
パトリシア「パパーッ！」
Oh Daddy! Daddddddddy...









アレックス「ああ、トム、俺はまた行くことにしたぜ。もっともっと、すごいヤツらが俺を待ってる気がするんだ！」
You know Tom, now that this is all over, I have another journey in front of me... ...I feel the greatest fighters around the world still awaiting my challenge! I will face them!



パトリシア「アレックス、お帰りなさい！」
Wellcome back, Alex!
トム「よう、アレックス帰ってきたな」
My student, you're back at last! I have waited long for your return.
アレックス「トム！　もう体はいいのかい」
Tom! No Way!? Are you fully recovered?



トム「のろまのお前を待ってたんだ、たいていの怪我は治っちまうぜ。……うん、いい顔になったな、お前」
Any wound can be healed with time. ...And I see a new look about you, Alex. You have the face of a real man.



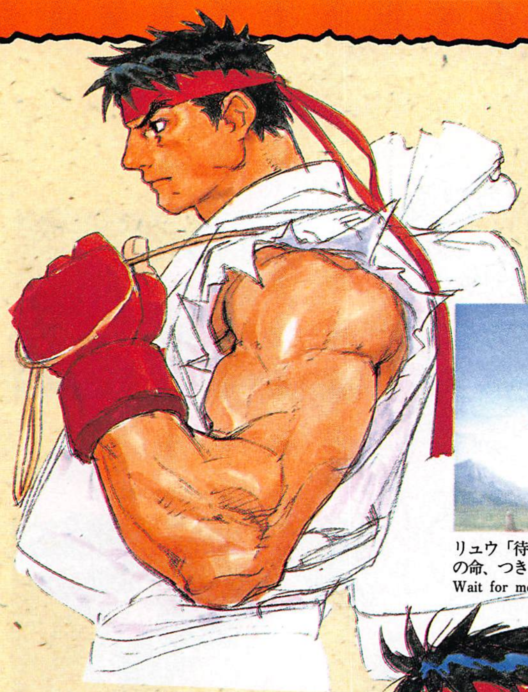
運転手「オークランドなら左だけど、こんな所で降ろしていいのかい。まだ30マイルはあるぜ」
Oakland is to the left. Are you sure you want to get off here? You've still got 30 miles to go.



リュウ「ああ、ありがとう。まだ日は高いし、走れる距離さ」
Yes. I'm sure. Thanks. There's still some sunlight left. I think I can make it there on foot.



リュウ





リュウ「待っておれ、好敵手たちよ！　たたかおう、この命、つきるまで！」
Wait for me warriors...I live for your challenge.



リュウ「ケンよ、俺は闘い続ける……真の格闘家……本当の強さを求めて……」
Ken, I'll keep fighting...training...and searching...

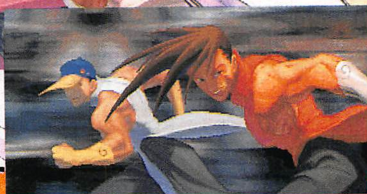
ユン&ヤン


ユン「ハハッ！」
Ha！


ヤン「ヤッ！」
Ya！
※使用キャラがヤンだと，1枚目と2枚目の画面の表示順が逆になる


おっちゃん「おっ！　ありゃ、リー兄弟じゃないか！」
Look！ Those are the Lee brothers！
ホイメイ「帰って来たのね！」
They're back！


ユン「よっ！　おっちゃん達、元気だったかい？　景気悪いんじゃないの？」
Hi you guys！ How have you been？
It's been so long！ What's going down？


※使用キャラがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が左のものに変わる



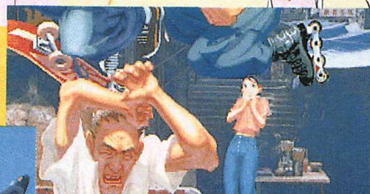


おっちゃん「お前らこそ！　自慢のクンフー、世界で通じたのかよ？」
Tell me about it. How did it go? Your proud Kung Fu did not make it in the real world, huh? Ha ha ha!



ユン
「イヤーッ！」
Yeah right! Feel this!

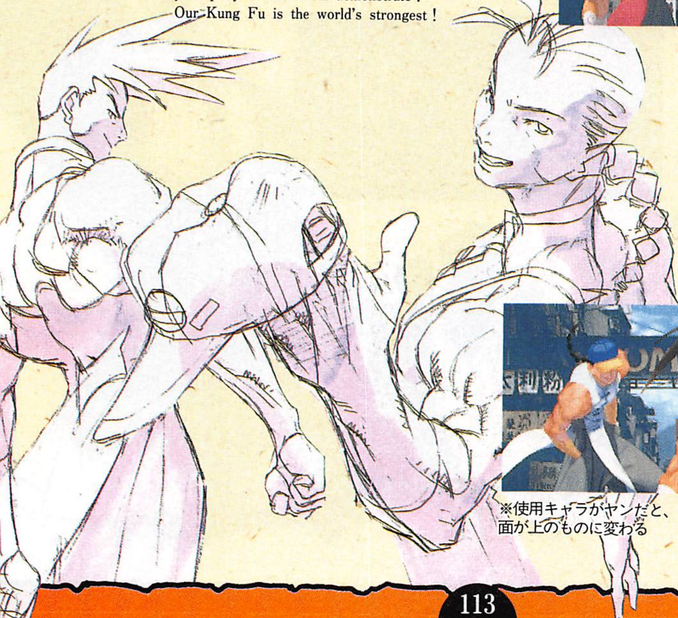
ヤン
「ハッ！」
Hi ya! Eat it!
※使用キャラがヤンだと，上と右の画面の表示順が逆になる

おっちゃん
「うわわっ、なにするーっ！」
H...hey! What are you doing?! You'll wreck my stand!



ユン「世界の壁、おっちゃんの屋台よりは高かったかな。俺達のクンフーは最強だぜ！」
The real world was only slightly more challenging than your puny stand. We'll demonstrate!
Our Kung Fu is the world's strongest!




※使用キャラがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が上のものに変わる



ギル「お前の勝ちだチャンピオン。コーリン、約束だ、車のキーをわたしてやれ！」
You've won, champion！ I can't believe it, but a deal's a deal... Kolin, give him back his car keys as I promised.
コーリン「わかりました」
Yes sir.



コーリン「さあ、受け取りなさい」
Here, take this...And get out of here before my boss changes his mind！

ダッドリー



ダッドリー「父の車、確かに返してもらった」
I surely whupped those hooligans! And now I've got my Pa's car back!



ダッドリー「素晴らしい車だよ！ おやじ。このボディライン、エンジンの奏でるシンフォニー。完璧だよ!!」
Oh, duddy, I love this car! If only you could see this sweet machine in motion... What an orchestral sound...the symphony of the engine, the soprano of the steering... It's perfect!



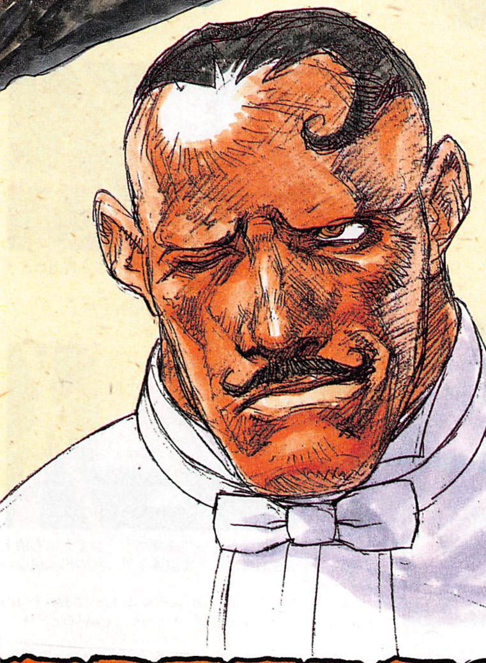


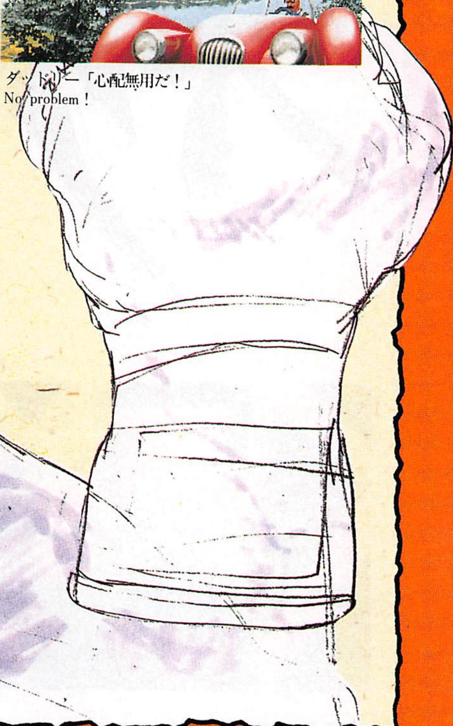
ダッドリー「おっとと」
Ooops!

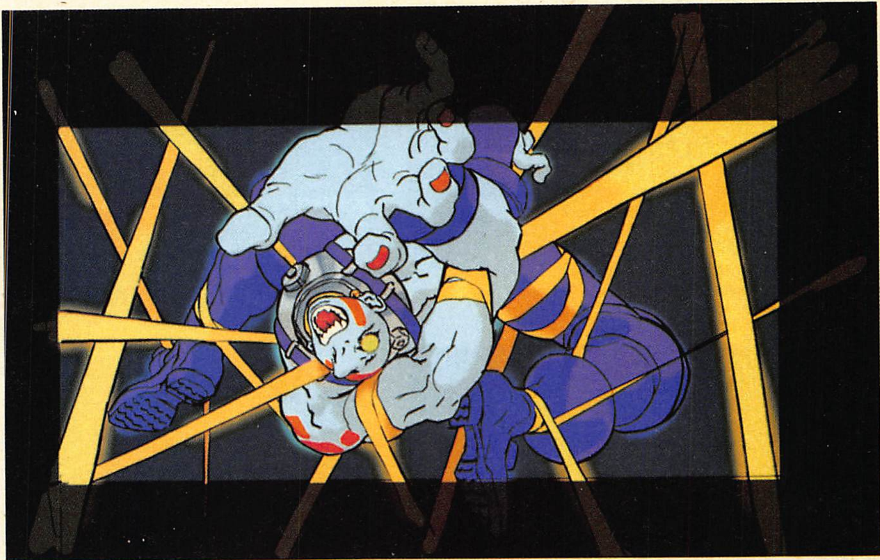


ダッドリー「心配無用だ！」
No problem!





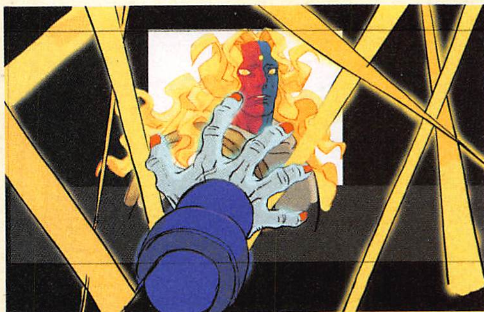




ネクロ

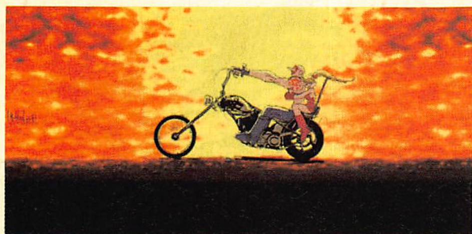


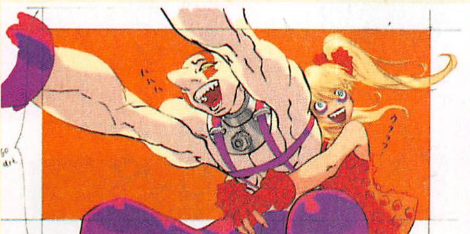
ネクロ「畜生ーッ、ダマしやがったなッ！　自由はどうした！　オレを自由にしろッ！」
Damn it！ You tricked me Gill！ Release me！

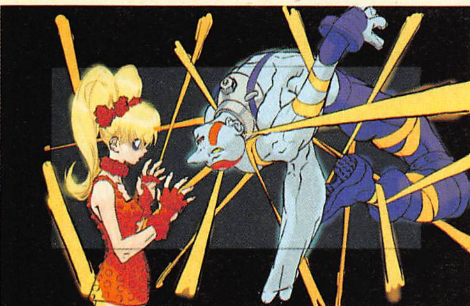




ギル「この施設は今をもって破棄だ！　おまえにも消えてもらおう。さらばだ！　実験体1号、私の出来損ないのアダムよ！」
I'll destroy this facility and you with it！ Adios！ It's time to end this experiment. You are expendable.











ネクロ「さあーなァ、わかんねェのが自由だぜ、そーだろ、エフィー！」
I don't know. But that's a part of freedom, right? Anything is possible...



エフィー「アタシたちどうなるのかしら……」
I wonder what's gonna happen to us...



コンピュータ「5、4、3、2、1、」
5, 4, 3, 2, 1,



コンピュータ「自爆10秒前、自爆命令解除の受け付けは、出来なくなりました」
10 seconds to self-destruction. Concellation disabled...



エフィー「かわいそうなイリヤ（ネクロ）、アタシが助けてあげる！」
Ohh, poor ILLIA! I'll help you out!







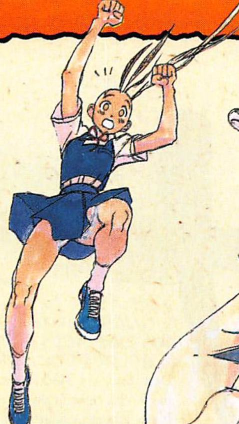
いぶき「はっ、殺気！」
I sense a presence！ Someone is coming...

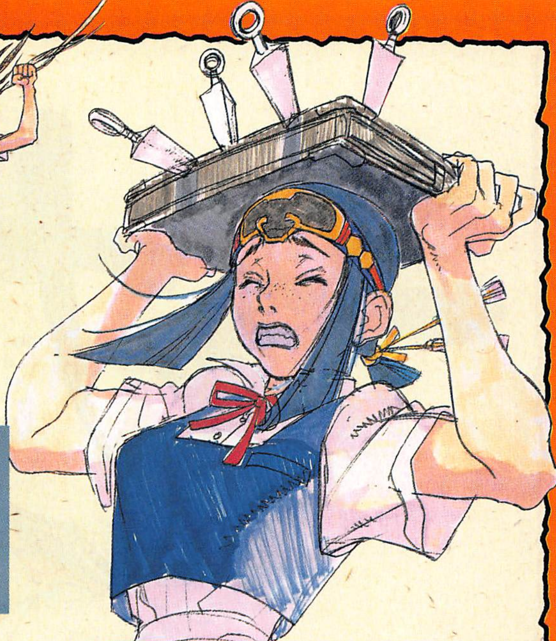


ギル「どうやら、私の負けのようだな。約束だ！ Gファイルを渡してやろう！ だが、見たところで君達はおろか誰にも何も出来んよ。私の自信作だ！ よく読んで宿題の手本にでもしてくれたまえ、忍者の学生さん！ ハッハハハハッ！」
It seems I've lost. As a man of my word, I'll keep my promise to you. Here is the G file！ The project has already begun and there is nothing you can do to stop it！ It is my masterpiece！ You've gained nothing by obtaining the G file！ It's a document of utter perfection. You should use it as a reference paper！ Ha ha ha ha！



いぶき



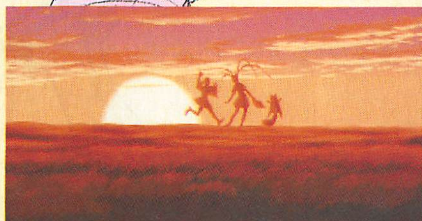




いぶき「ハッ、ハッ！」
Ya！







いぶき「ひーん、ごめんなさい！」
I'm so sorry Sarai！



早雷（さらい）「わーん、もう！ 何が殺気よ！ カバンはズッタズタ！ 教科書も穴だらけ！ どーすんのよ！ いぶき！」
What the hell？ You shattered my bag and put holes in my text books！ Are you crazy Ibuki!?



早雷（さらい）「キャー！」
Kyaaahh！



エレナ



エレナ（手紙）「お父さん、お母さん、お元気ですか。いろんな国で、いろんな人に出会いましたが、この国に決めて良かったです。不思議な国ですが、お父さんの言う通り、友達の心には、何の違いもありません」

Dear Dad and Mom, how are you doing? I've traveled the world, and finally have found a place to call home. It's a strange country, but like father told me, "Friendship is universal."





ナルミ（ナルちゃん）「エレナー、スピード出しすぎ、あぶないわー」
Elena, you're going too fast！ It's dangerous！



エレナ「ヘーキ、ヘーキ」
Don't worry！ I can handle it！
エレナ（手紙）「夏休みには、いつも一緒のナルちゃんをはじめ、たくさん出来た友達を紹介したいです」
This summer vacation, I want to introduce my friends to you. Narumi is my best friend.





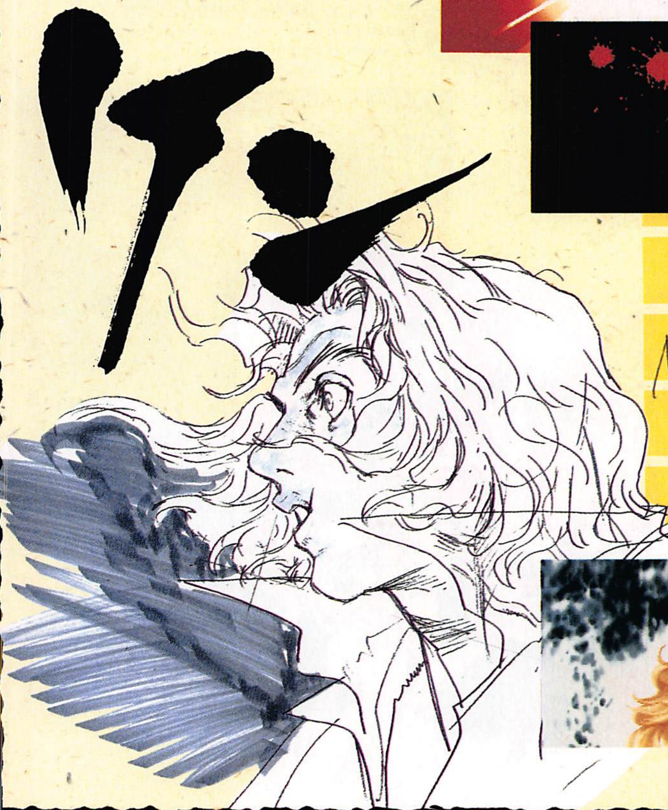


ケン「さあ、来い！　メル！　おもいっきりだ！」
Come on Mel！ Give me your best shot！



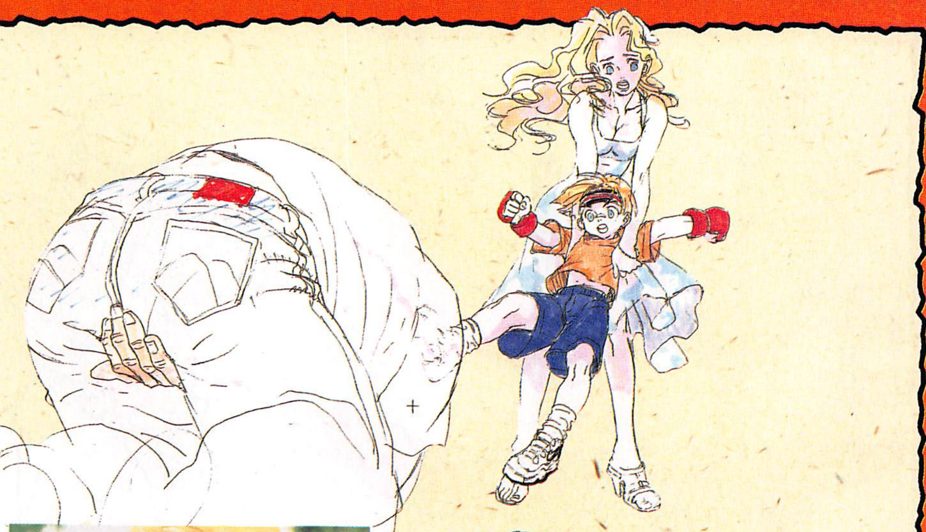


ケン「ぐはっ！」
Guha！





イライザ「キャーッ！　ケン」
Ohhh Ken！

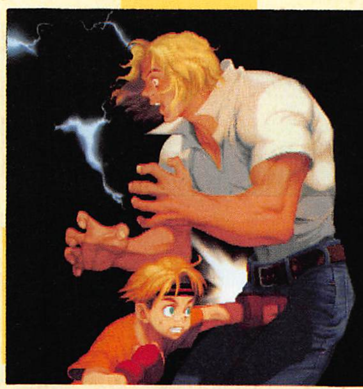




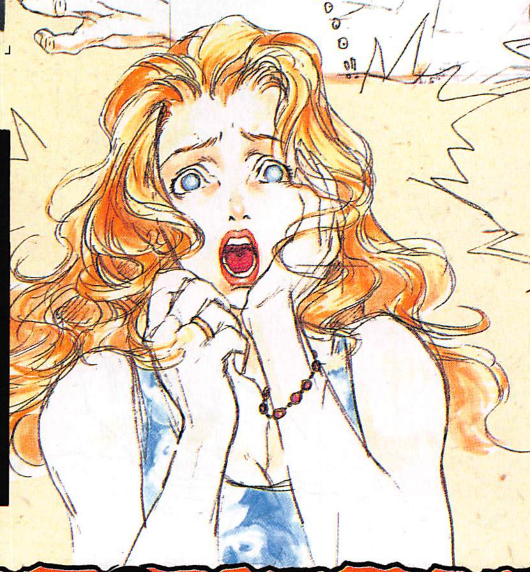
ケン「メル！　YOU WIN！」
Mel...you win！



イライザ「お父さんに、なんてことするの！　メル！」
Do you understand what you did to your dad, Mel？







ショーン



ショーン「うわぁーっ！」
Uwaaah !









ショーン「ぐわっ、ダメかーっ」
Guwah！ He's just too good！



ショーン「問答無用！ チェストーォ！」
Shut up and fight！



リュウ「ちょっと待てよ、ショーン、ケンにまた何かいわれたな！」
Wait a minute, Sean！ Are you fighting me because Ken told you to do so？





ショーン「うわぁーっ！」
Uwaaah！





ショーン「くそーっ！ もういっちょだ！」
Damn it！ Let's try that again！
ケン「いいか、リュウからダウンを奪ってくるんだぜ！それまで帰ってくるんじゃないぞ」
In order to be the best, you must defeat Ryu！ Don't come back until you've done that！



ケン「じゃ、先帰るから、後はよろしく！」
I must go. Good luck！





オロ「どいつも、こいつも、あーうー、根性がにゃい！」
Nobody has enough guts to learn from a true master like me !

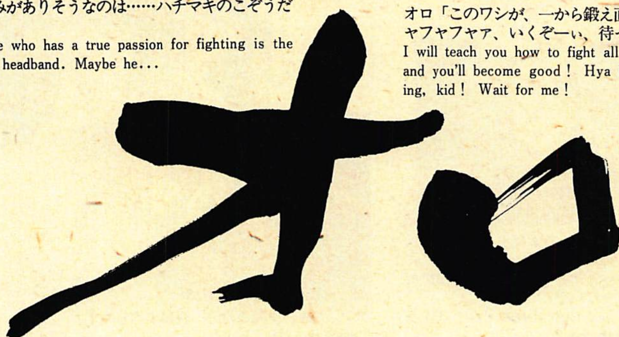


オロ「見込みがありそうなのは……ハチマキのこぞうだけじゃな」
The only one who has a true passion for fighting is the kid with the headband. Maybe he...



オロ「待っとれよ、こぞう！」
Wait for me kid !

オロ「このワシが、一から鍛え直しちゃるわ！ フャフャフャフャア、いくぞーぃ、待っちょれよーホォ」
I will teach you how to fight all over again. Re－learn and you'll become good ! Hya hya hya hya. I'm coming, kid ! Wait for me !



ALL ABOUT STREET FIGHTERⅢ
〜THE 女性 CHARCTERS〜

よろこべ男子。このコーナーでは、『ストⅢ』の背景などに登場する女性キャラの魅力をあますことなく紹介する。製品版では見ることができないロケ・エンディングの情報もあるぞ。

in 背景

対戦に熱中しているとついつい見のがしてしまうが、日本と中国ステージでは、さまざまな女性が勝負の行く末を見守っている。そんな彼女たちの動向を観察してみた。

春麗登場


▲日本の温泉ステージの奥には「ストII」の春麗、「エイリアンVS.プレデター」のリン・クロサワ、「ヴァンパイア」のフェリシアの姿が！


◀▼中国ステージでは2人の女性が一喜一憂しながら観戦


▲中国ステージのバスの横には、赤いチャイナ服を着た女性の姿も


▲▶湯けむり美人。左の女性はお湯の効用を説明しているようだ


◀中国ステージにいる女性。正面姿も見たいが、残念ながらこちらには振り向かない

in ロケ・エンディング

ロケテスト（ゲームを発売する前に特定の店で稼働させ、人気などをあらかじめチェックするテストのこと）で設置された『ストⅢ』は、さすがに発売前だけあって、対CPU戦をクリアしてもエンディングを見ることはできない。そのかわり、「ジャッジメントギャルズ」が勢ぞろいする、ハデなデモ画面を見ることができたのだ（設置時期によって演出が異なる）。

クリスマス版



▲クリスマスツリーをバックに「THANKS!（感謝）」の文字がかかげられる

正月版



▲内容はクリスマス版と同じだが、背景がスーパーアーツフィニッシュ時のものに




in ジャッジメント

ドローになったとき、審判として登場するジャッジメントギャルズ。さまざまな国の女性が、そのラウンドでの勝者を決議するのだ。

ジャッジメントギャルズのメンバーは総勢7名だが、1回のジャッジメントに登場するのは、そのなかの3人だけとなっている。なお、メンバーの組み合わせには法則性があるぞ。くわしくはP.207の超情報局にて。

中国　冬花（トンファ）

白のチャイナ・ドレスから脚線美が見える。もっとも人気がある（と思われる）ので写真を1枚多く掲載。







中国　理花（リーファ）

冬花に似ているが、髪飾りの有無と服の色が異なる。






中国　冬麗（トンリー）

服は冬花の色ちがいだが、顔立ちがちょっとキツめ。






アメリカ　フェア・ライブラ

ローラーブレードをはいた健康そうな黒人の女性。





イギリス　ジュリア

乗馬服を着ている。ストレートの金髪が美しい。






ロシア　アンナ

オーバーコートを着た、三つ編みの金髪少女。





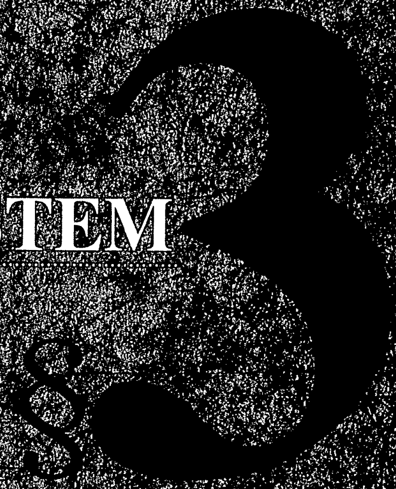

インド　リリー

インドの民族衣装を着た女性。ギル・ステージ専用。






GAME SYSTEM Q&A



フィールド

Q フィールドの大きさは画面サイズの何倍ですか？

A 縦はちょうど2倍、横は約2.5倍といったところです

対戦を行なうフィールドの大きさは下のカコミにあるとおり、画面サイズよりはるかに大きい。

ここで登場している「ドット」という単位は、ゲーム画面を構成している小さな四角形のこと。『ストIII』の画面は、これが縦に224個、横に384個ならんでいるわけだ。本章では、ドットを使った説明がたくさん出てくるので忘れないように。

画面の大きさ＝縦224×横384ドット

フィールドの大きさ＝縦448×横1024ドット



▲画面を拡大したところ。小さい四角（ドット）で構成されているのがわかるだろう

Q 画面端にいる相手の反対側には回りこめないの？

A 自分よりも横幅が広いキャラには可能です

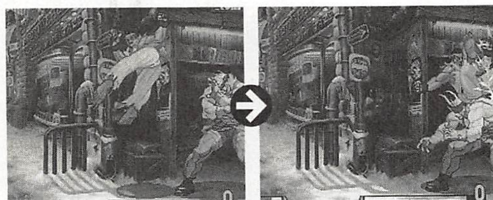
従来の対戦格闘ゲームでは、画面端にいるキャラの反対側へ回りこむことは基本的に不可能となっていた。

ところが、このゲームでは、相手の体格が自分よりも大きい場合、そのうしろに移動することができる。相手を跳び越えながら攻撃する「めくり」に適した技を仕掛ければ、ちゃんと攻撃を当てつつ反対側に降りるのだ。

キャラごとの体格のちがいは、右表にあるとおり。自分より下の欄にいる相手には、回りこみが可能であることを意味する。同じ大きさの相手には回りこめないので注意すること。

■体格（横幅）のちがい

横幅	該当するキャラ
せまい	ユン&ヤン、いぶき
ふつう	リュウ、エレナ、オロ、ケン、ショーン
広い	ネクロ、ギル
広すぎ	アレックス、ダッドリー



◀めくりでヒットすることはないショーンのリュウピキャクだが、画面端のアレックスに対して強を使えば、このようにめくることができるのだ

Q つまり、体格の大きいキャラは画面端にいるだけソンなの？

A メリットは飛び道具をガード後に反撃しやすいことぐらいですね

画面端にいる状態で飛び道具をガードすると、間合いが離れないため、さまざまな技で反撃できる（それ以外の攻撃なら相手が後方に移動する）。

しかし、だからといって画面端にとどまることはオススメできない。なぜなら、こちらが画面端にいるかぎり、そこから後方へ移動（後退、後方ダッシュ）することができなくなってしまうからだ。相手の攻撃で吹き飛ばされたときも画面端に引っかかって間合いが離れず、本来なら当たらないはずの追撃を食らってしまう。

また、上欄で説明したとおり、めくりジャンプ攻撃を回避できる（すべてのジャンプ攻撃が通常のガード操作で防げる）というルールも、横幅が広いキャラには適用されないので要注意。

Q 移動能力の個人差はどのくらいあるのですか?

A リュウとケンでさえちがうほど細かく設定されています

言うまでもないが、各キャラの移動能力には個人差がある。それを明確にするため、関連データを下の表にまとめてみたので参照してほしい。

移動速度は60分の1秒あたりの移動ドット数。この数字が大きいほど速く移動できるわけだ。

滞空時間はレバーを⬆に入れてから着地するまでの所要時間。ユン&ヤンはハイジャンプの滞空時間に個人差があるが(詳細はつぎのページ)、ここではユンのデータのみを記した。

■移動能力の個人差(速度は1/60秒間で移動できるドット数)

使用キャラ	歩行		ジャンプ					ハイジャンプ					
	前進	後退	前方		垂直	後方		前方		垂直		後方	
	速度	速度	速度	滞空時間	滞空時間	速度	滞空時間	速度	滞空時間	速度	滞空時間	速度	滞空時間
アレックス	2.5	2.1	3.5	34/60秒	37/60秒	3.2	33/60秒	4.2	44/60秒	——	44/60秒	3.7	44/60秒
リュウ	3.2	2.5	4.2	39/60秒	38/60秒	4.5	40/60秒	5.5	42/60秒	——	42/60秒	4.1	41/60秒
ユン&ヤン	3.7	2.7	4.0	38/60秒	38/60秒	4.5	38/60秒	8.7	43/60秒	1.0	48/60秒	6.0	43/60秒
ダッドリー	3.7	2.7	4.2	34/60秒	37/60秒	3.7	34/60秒	4.8	38/60秒	——	45/60秒	4.0	38/60秒
ネクロ	2.7	2.2	2.7	46/60秒	46/60秒	2.3	47/60秒	3.4	58/60秒	——	58/60秒	2.8	58/60秒
いぶき	4.0	3.0	5.0	37/60秒	38/60秒	4.3	40/60秒	6.0	43/60秒	0.1	55/60秒	5.7	49/60秒
エレナ	3.5	3.1	4.8	37/60秒	37/60秒	3.6	37/60秒	4.1	53/60秒	——	53/60秒	3.0	53/60秒
オロ	2.8	2.5	4.3	41/60秒	41/60秒	3.1	41/60秒	6.0	52/60秒	——	52/60秒	5.7	52/60秒
ケン	3.4	2.6	4.2	39/60秒	38/60秒	4.5	40/60秒	5.5	42/60秒	——	42/60秒	4.1	41/60秒
ショーン	3.3	2.7	4.2	37/60秒	36/60秒	4.5	40/60秒	6.1	47/60秒	——	47/60秒	4.9	47/60秒
ギル	3.1	2.8	3.2	36/60秒	36/60秒	3.1	36/60秒	3.5	49/60秒		49/60秒	3.2	49/60秒

※垂直ハイジャンプはユン&ヤンだと後方、いぶきは前方に少しだけ移動する

Q 小ジャンプする前方ダッシュで足払いを回避できますか?

A 残念ながらユン&ヤン以外は不可能です

ダッシュ能力の個人差は右表のとおりだが、ここでは移動能力だけでなく、動作形態についても説明する。「浮遊」の欄がそれで、地表を走って移動するものには×、ジャンプしながら移動するものには○がついている。

ただし、この「浮遊」は見た目だけで、足元への攻撃を跳び越えながら接近できるのはユン&ヤンの前方ダッシュぐらい(リュウのしゃがみ中Ⓚ、いぶきのしゃがみ強Ⓚなどに有効)。それ以外の前方ダッシュは、足払いどころか、投げ技も回避できないのだ(地上にいると判定されているため)。したがって、前方ダッシュはただの接近手段と割り切ったほうがいい。

余談だが、いぶきの後方ダッシュは大半の足払いを回避可能。また、オロの前方ダッシュは開始直後に姿勢が低くなるため、波動拳などの下をくぐって移動できる。とはいえ、どちらも実戦投入する機会はあまりないだろう。

■ダッシュの個人差(移動距離の単位はドット)

使用キャラ	前方ダッシュ			後方ダッシュ		
	動作時間	距離	浮遊	動作時間	距離	浮遊
アレックス	17/60秒	121	○	21/60秒	104	○
リュウ	13/60秒	94	×	15/60秒	45	×
ユン&ヤン	23/60秒	131	○	29/60秒	172	○
ダッドリー	18/60秒	109	○	19/60秒	92	○
ネクロ	21/60秒	130	○	20/60秒	120	○
いぶき	20/60秒	152	○	35/60秒	162	○
エレナ	13/60秒	104	×	25/60秒	109	○
オロ	17/60秒	120	×	13/60秒	83	○
ケン	12/60秒	94	×	15/60秒	52	×
ショーン	13/60秒	109	×	15/60秒	52	×
ギル	15/60秒	141	○	19/60秒	124	○



ジャンプ

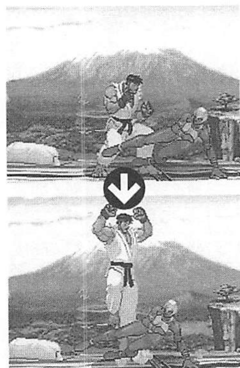


Q ジャンプするときのスキはどのくらいありますか?

A 約0.1秒。ただし、その間も足元への攻撃は回避できます

レバーを入力してから跳ぶまでのタイムラグは右表のとおり。この間は足元の食らい判定がなくなるばかりか、投げ技を回避することも可能だ。

なお、この予備動作中に必殺技やスーパーアーツのコマンドを完成させるとジャンプせずに技が出るが、基本技の場合だけはジャンプと同時に技が出るようになっている。



◀こちらの起き上がりに足払いを出されても……

◀あらかじめレバーを⬆に入れておけば回避可能



▲ユンとヤンを使い、互いが同時に⬇⬆と入力するとユンが一瞬早くジャンプするぞ

■ジャンプ時のスキ(単位は60分の1秒)

使用キャラ	所要時間	
	ジャンプ	ハイジャンプ
アレックス		6
リュウ		2
ユン		4
ヤン		5
ダッドリー		4
ネクロ	3	5
いぶき		4
エレナ		6
オロ		5
ケン		2
ショーン		2
ギル		5

Q ジャンプから着地したときのスキってあるんですか?

A 事前に技を出していると、しばらくガード不能になります

ジャンプ攻撃を出すと、ヒットの有無とは関係なく、着地時に右表の時間だけガードとブロッキングができなくなる(技を出したり、移動することは可能)。ちなみに、ジャンプ攻撃を出さなかったときのスキはゼロで、ガードも可能だ。ガード不能時間はしゃがみガード時のほうが長いが(リュウをのぞく)、着地後にガードの操作を立ち→しゃがみとすれば、ガード不能時間が立ちガード時と同じになる。

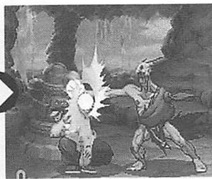
なお、「顔ちがいの同キャラ」であるユン&ヤンだが、ユンはヤンよりもハイジャンプへの所要時間が短いかわりに、ジャンプ攻撃を出さなかったときは着地後に一瞬待たないと(通常のジャンプなら60分の1秒間、ハイジャンプ時なら60分の2秒間)、再度ジャンプをしたり、技を出すことが不可能になっている。つまり、「ジャンプ→攻撃せずに着地→投げ技」の連係はユンだけ少し困難なのだ。

弱攻撃の欠点

ジャンプ弱攻撃はすばやく攻撃できるのが魅力だが、一部のキャラは着地時のガード不能時間が大きくなるので注意。



▲ユン&ヤンのジャンプ弱Ⓟは着地まで攻撃が出つづける



▲しかし、着地時のガード不能時間が長く、反撃を受けやすい

■着地時のガード不能時間(単位は60分の1秒)

使用キャラ		ガード不能時間	
		立ち	しゃがみ
アレックス		3	11
リュウ	弱攻撃	3	4
	そのほか	3	1
ユン&ヤン	弱Ⓟ	6	12
	雷撃蹴	5	7
	そのほか	6	4
ダッドリー		4	7
ネクロ		3	9
いぶき		3	9
エレナ		3	24
オロ		2	11
ケン	弱攻撃	3	4
	そのほか	3	9
ショーン	弱攻撃	3	4
	そのほか	3	9
ギル		3	5

基本技・特殊技

Q 立ち状態の基本技はどの間合いから遠距離用になるの?

A その間合いは、キャラやボタンごとに設定されています

一部の基本技は間合いの近遠で攻撃が変化するが、その間合いは右表のように押したボタンで異なる。密着状態から弱攻撃を1回ヒットさせたときの間合いが50強であることを目安に、表を見てほしい。なお、ダッドリー、ネクロ、エレナ、ギルの基本技は、間合いによって変化することがないので、この表からは除外している。

■基本技が遠距離用になる間合い(単位:ドット)

使用キャラ	弱Ⓟ	中Ⓟ	強Ⓟ	弱Ⓚ	中Ⓚ	強Ⓚ
アレックス	48	──	──	──	64	──
リュウ	32	48	40	──	48	──
ユン&ヤン	──	48	64	──	──	──
いぶき	32	48	48	40	72	48
オロ	40	58	──	40	72	──
ケン	32	48	48	──	──	──
ショーン	──	48	──	──	──	48

Q 「中段技」って何ですか?

A しゃがみガードでは防げない地上攻撃の俗称です

最近、対戦格闘ゲームがらみで多用されている「中段技」という用語。3D対戦格闘ゲームにおける腹部を狙った攻撃が、立ちガードでしか防げなかったことから、つけられた俗称だ。しかし、2D対戦格闘ゲームでは、そのタイプの攻撃がしゃがみガード不能とはかぎらないので、本書ではすべて「しゃがみガード不能技」と表記している。参考までに、このゲームの「地上で使用できる技でしゃがみガードでは防げないもの」を紹介しておこう。

リープアタック
(全キャラ共通)



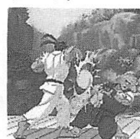
立ち強Ⓟ
(アレックス)



エアスタンピート
(アレックス)



➡+中Ⓟ
(リュウ)



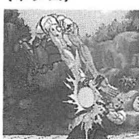
➡+中Ⓚ
(ユン&ヤン)



➡+強Ⓚ
(ダッドリー)



フライングバイパー
(ネクロ)



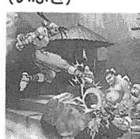
ライジングコブラ
(ネクロ)



➡+中Ⓚ
(いぶき)



飛燕
(いぶき)



➡+中Ⓟ
(エレナ)



マレットスマッシュ
(エレナ)



立ち強Ⓟ
(オロ)



人柱渡り
(オロ)



➡+中Ⓚor立ち中Ⓚ押しっぱなし
(ケン)



リュウビキャク
(ショーン)



立ち強Ⓚ
(ギル)



ムーンサルトニードロップ
(ギル)



Q リープアタックとしゃがみガード不能技はどっちが強いの？

A 状況にもよりますが、リープアタックのほうが一枚上です

⬇⬇＋ボタンで使用できるリープアタックは、与えるダメージこそ低めだが、従来のしゃがみガード不能技にはない利点がある。それは、コマンドの⬇を入れたときに下段ブロッキングが偶発しやすいこと、コマンドが完成した瞬間から足元無敵であることだ。

参考までに、各キャラのリープアタックとしゃがみガード不能技を「しゃがんだリュウ」に仕掛けた場合の攻撃が当たるまでの所要時間、ヒット後にどちらが先に動けるか（数値がプラスだとこちらが早く動ける）、どんな技につなげられるかを下にまとめてみた。

リープアタックの長所
①足払いが回避できる
②ブロッキングにバケやすい
③連続技につなげやすい
④予備動作が短い

しゃがみガード不能技の長所
①コマンドが簡単
②ダメージが大きめ





◀間合いを離してからリープアタックを使えば、攻撃の後半部分が当たり、その後のスキを減らせる

■リープアタックとしゃがみガード不能技のちがい（予備動作、硬直時間の単位は60分の１秒）

使用キャラ	技の種類	予備動作	硬直時間の差	ヒット時につながるおもな攻撃（密着状態～の技は、後半部分～にも流用可能）	
				密接状態からヒットさせた場合	攻撃の後半部分をヒットさせた場合
アレックス	リープアタック	20	7	ブーメランレイド	立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ
	立ち強Ⓟ	14	5	ブーメランレイド（1ヒット目のみ）	
リュウ	リープアタック	10	0	なし	
	➡＋中Ⓟ	20	3	なし	しゃがみ中Ⓚ＋α、真空波動拳、電刃波動拳
ユン&ヤン	リープアタック	7	−4	なし	転身穿弓腿、槍雷連撃、遠距離立ち中Ⓟ
	➡＋中Ⓚ	23	2	転身穿弓腿、槍雷連撃	
ダッドリー	リープアタック	17	4	ロケットアッパー、コークスクリューブロー、しゃがみ弱Ⓚ	ローリングサンダー、しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ
	➡＋強Ⓚ	12	3	ロケットアッパー、コークスクリューブロー	
ネクロ	リープアタック	11	−3	なし	超電磁ストーム
いぶき	リープアタック	10	2	なし	鎧通し（遠距離）、破心衝
	➡＋中Ⓚ	28	8	しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、鎧通し（遠近とも）、破心衝	
エレナ	リープアタック	10	0	なし	スピニングビート、ブレイブダンス
	➡＋中Ⓟ	16	4	ブレイブダンス	
オロ	リープアタック	11	7	立ち中Ⓟ＋α、立ち中Ⓚ＋α	しゃがみ弱Ⓚ→強・鬼ヤンマ
	立ち強Ⓟ	17	1	なし	
ケン	リープアタック	10	0	なし	
	➡＋中Ⓚ	22	−1	なし	
	立ち中Ⓚ押しっぱなし	27	6	疾風迅雷脚	
ショーン	リープアタック	10	0	なし	
ギル	リープアタック	20	9	――	
	立ち強Ⓚ	19	4	――	

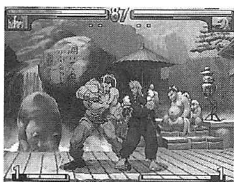
Q 投げ技を使うにはどのくらい相手に近づけばいいの？

A 通常投げはかなり密接しないとダメ。コマンド投げは下記を参考に

投げ技の有効範囲（投げ間合い）は右表のように通常投げよりもコマンド投げのほうが少し広くなっている（スタンガンヘッドバットは移動距離分をはぶいたもの）。

通常投げの投げ間合いは中ボタンで仕掛けたときのもので、これが強ボタンなら4ドット増える。空中投げは上下範囲もあるので、別の表にまとめておいた。

なお、相手がしゃがんでいるときはこれらの投げ間合いがさらに4ドット増える。攻撃などで踏みこんだときもそのぶん投げ間合いが広がるのだ。



◀通常投げは、このくらい接近しないと使用できない

▶コマンド投げなら、これくらい離れていてもOKだ

■投げ技の間合い（単位：ドット）

使用キャラ	投げ技の種類と強弱		投げ間合い
アレックス	通常投げ		38
	ヘッドバット		103
	スリーパーホールド		103
	パワーボム（バックドロップ）	弱	84
		中	76
		強	68
	ハイパーボム		98
	ブーメランレイドの投げ		98
	スタンガンヘッドバット		53
リュウ	通常投げ		33
ユン&ヤン	通常投げ		29
	前方転身		52
ダッドリー	通常投げ		36
ネクロ	通常投げ		35
	スネークファング		131
	スラムダンス		56
いぶき	通常投げ		36
	鎧通し		56
	雷打	弱	66
		中	78
		強	94
エレナ	通常投げ		33
オロ	通常投げ		37
	仁王力		103
	鬼神力	弱	57
		中	66
		強	92
ケン	通常投げ		33
ショーン	通常投げ		33
ギル	通常投げ		33

■空中投げの間合い（単位：ドット）

使用キャラ	技の種類		投げ間合い 前方	投げ間合い 上下
いぶき	空中投げ	中	32	上50〜上88
		強	53	上41〜上93
オロ	空中投げ		29	上60〜上98
	鬼神力		65	上72〜上94

Q やっぱり、起き上がった直後の相手は投げられないの？

A はい、と言いたいところですが、打撃投げなら可能です

ダウン、のけぞり、ガード硬直、吹き飛び状態から復帰したキャラは、60分の5秒間だけ投げ技を食らわない。しかし、打撃投げなら、そうした状態の相手も投げられる。一方、中〜強・フラッシュチョップなどによる反転のけぞり中は、全コマンド投げがキマる。

■投げ技がキマるかどうかの状況別一覧

技の種類 ＼ 相手の状態・行動		ダウンやのけぞりから復帰した直後	ガードしている	のけぞり状態	反転のけぞり状態	ブロッキング
通常投げ		×	○	×	×	○
コマンド投げ	投げタイプ	×	○	×	○	○
	打撃タイプ	○	×	○	○	※

※雷打、鎧通し（近距離）、仁王力のみ○、それ以外は×



コマンド入力

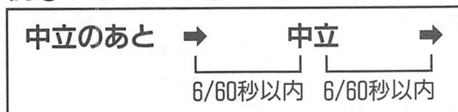


Q コマンドの受付時間ってどのように設定されているの？

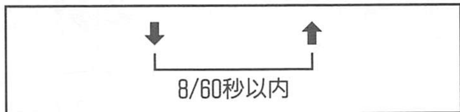
A 『つぎの操作を○秒以内に行なう』というものが大半です

コマンドの受付時間は、すべての操作を規定時間内に終わらせるものと、各ステップを規定時間内に行なっていくものの2種類あるが、このゲームは下図のとおり、後者のほうが圧倒的に多く、必殺技での例外は例⑥だけ。なお、例④の受付時間はすべての必殺技コマンド共通で、例⑤の「60分の42秒間」というタメ時間も全コマンドで同じ。スーパーアーツのコマンドは最後のレバー入力が不要なので、受付時間は例⑦のようになる。

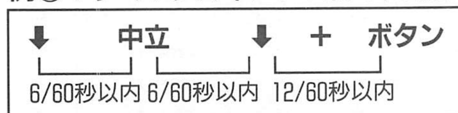
例①：ダッシュ(➡➡)の場合



例②：ハイジャンプ(⬇の直後に⬆)の場合



例③：リープアタック(⬇⬇＋ボタン)の場合



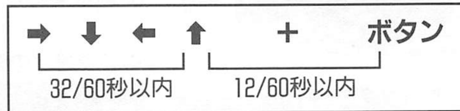
例④：⬇⬊➡＋ボタンの場合



例⑤：⬅タメ➡＋ボタンの場合



例⑥：レバー1回転＋ボタンの場合



例⑦：⬇⬊➡⬇⬊➡＋ボタンの場合

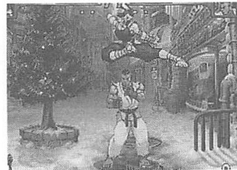


Q コマンドの入力方向が左右逆になるタイミングは？

A 相手の反対側に移動した瞬間。これは地上・空中で共通です

各コマンドのレバー方向は、相手が反対側に行った瞬間（右写真）から左右が逆になる。相手を跳び越えてから必殺技を使うときは注意したい。

なお、コマンドが完成するときに相手が反対側にいると、相手方向を振り向いて技を出す「セルフディレクション」が働く。ただし、これは地上技にのみ適用される現象で、ジャンプ中の技だと、スーパーアーツ（いぶきの霞朱雀）以外はセルフディレクションがかからない。



◀相手を跳び越えると、この瞬間から入力が逆に

Q ボタンを連打していると必殺技が出やすい気がしますが？

A それは「ボタン離し」というシステムがあるためです

必殺技コマンドのボタン操作は、ボタンを押したときだけでなく、離したときも入力したことになる。したがって、ボタン連打で「押し」と「離し」をくり返せば、それだけコマンドが成立しやすくなるのだ。ダウンやガード状態から復帰すると同時に（リバーサルで）技を出すとき、SAキャンセルを行なうときに役立つ。

だが、ボタン離しにも欠点がある。たとえば、リュウで立ちガード状態から（レバーを⬅⬋⬇⬊➡と入力して）しゃがみ中Ⓚ→波動拳（⬇⬊➡＋Ⓟ）を出すときに中Ⓚボタンから手を離すと、中Ⓚボタンの入力が認められて上段足刀蹴り（⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓚ）が暴発しやすくなるのだ。万全を期すなら中Ⓚボタンは押したままにしておこう。

Q 波動拳を出したいのに昇龍拳が出るときがあるのですが……

A 優先順位の低さが原因です。入力方法を工夫しましょう

⬇⬊➡＋Ⓟと➡⬇⬊＋Ⓟの必殺技を持つキャラを使ったとき、➡⬇⬊➡＋Ⓟと入力すると、ふたつのコマンドが重複してしまう。そんなときのため、各技には優先順位が設定されており、この場合はかならず➡⬇⬊＋Ⓟの技が出る。基本的に、入力がむずかしいコマンドほど優先順位は高い。

つまり、波動拳（⬇⬊➡＋Ⓟ）を出そうとして昇龍拳（➡⬇⬊＋Ⓟ）が出てしまうのは、コマンドを入力する前に➡を入力しているからなのだ。それを防ぐには、➡から⬇を入力するまで60分の12秒以上待ち、➡⬇⬊コマンドの受付時間を経過させればいい。

なお、ボタンの優先順位は、パンチとキックならパンチ、弱中強なら弱のほうが上になっている。

Q 「レバガチャ」って何ですか？

A レバーを左右に振る（＋ボタン連打）入力方法のことです

ケンの中Ⓚ通常投げなど、相手をつかんだまま攻撃する「つかみ技」は、レバガチャをすることによって、攻撃を強化できる。同様に、相手がレバガチャを行なったときは、技の性能が低下してしまう。

①攻撃側がレバガチャをした場合

動作が速くなる。攻撃回数は増えないが、相手のレバガチャによる早期脱出に抵抗できること（③参照）、時間経過によるピヨリ値の減少（→P.145）を最低限におさえられることが利点。

②相手側がレバガチャをした場合

動作時間（相手をつかむ時間）が減ってしまう。たとえば、つかむ時間が半分になった場合は、攻撃回数（＝与えるダメージ）も半分になる。

③互いがレバガチャをした場合

①と②の効果が同時に発生する。しかし、レバガチャは相手側のほうに有利に働くので、こちらの入力速度がよほど速くないかぎり、攻撃回数が減らされてしまう（入力数が同じなら半分以下になる）。つかみ技の種類と、レバガチャによる攻撃回数&動作時間の変化は、下表を参考にしてほしい（表は60分の1秒ごとにレバーとボタンを1回ずつ入力した場合のもの）。

なお、レバガチャはスタン状態から早期回復するときにも有効だ。

■レバガチャが有効な投げ技と、それによる動作時間と攻撃回数の変化

使用キャラ	技の種類	レバガチャなし		攻撃側のみ入力		相手側のみ入力		互いが入力	
		攻撃回数	動作時間	攻撃回数	動作時間	攻撃回数	動作時間	攻撃回数	動作時間
アレックス	スリーパーホールド	8	136／60秒	8	69／60秒	1	10／60秒	2	15／60秒
ユン&ヤン	Ⓚ通常投げ	6	123／60秒	6	76／60秒	1	27／60秒	3	34／60秒
ダッドリー	中Ⓟ通常投げ	6	123／60秒	6	69／60秒	2	40／60秒	2	30／60秒
オロ	Ⓟ通常投げ	6	121／60秒	6	61／60秒	1	12／60秒	1	6／60秒
ケン	中Ⓚ通常投げ	6	110／60秒	6	55／60秒	1	10／60秒	1	7／60秒
ギル	通常投げ（インパクトクロー）	6	138／60秒	——	——	1	15／60秒	——	——

Q 攻撃を当てたときのゲージ増加量はどのように算出されるの？

A 技ごとに数値が設定されています。共通の計算式はありません

ゲージ増加量の具体例が右表（ブロッキングされたとき）の増加量は空振り時と同じ）。ただし、これらはあくまで代表例で、基本技にさえ例外がある。

なお、すべての技は攻撃判定が出るまでゲージが増えないため、予備動作中に攻撃されたり、出ぎわをキャンセルしたときの増加量はゼロとなる。

ダメージを受けたときのゲージ増加量 ＝ そのときの相手のゲージ増加量÷4 ※小数点以下切り捨て

ブロッキング成功時のゲージ増加量 ＝ 1回につき4（VSギルのみ3）

■ゲージ増加量の具体例（単位：ドット）

技の種類		攻撃結果		
		空振り	ガード	ヒット
弱攻撃		0	1	2
中攻撃	通常	2	6	10
	複数ヒット技	2	6+1	10+2
強攻撃	通常	3	9	17
	複数ヒット技	3	8+1	16+2
通常投げ		──	──	7
波動拳		0	1	1
弱・昇龍拳		3	13	18
弱・竜巻旋風脚		3	11+1	16

Q ゲージの長さとストック数には法則性があるの？

A 一発逆転性の高い技ほどシビアに設定されています

技ごとのスーパーアーツゲージの長さと最大ストック数は下表のようになっている。ゲージの長さが最短である幻影陣や破心衝と、最長であるハイパーボムとリザレクションでは、なんと2倍の差があるのだ。

ストック数については、攻撃回数やダメージが小さく、必殺技と同じ感覚で使える技ほど多くなっている。

■スーパーアーツゲージの最大値とストック数（ゲージの長さの単位はドット）

使用キャラ	技名	ストック数	ゲージの長さ
アレックス	ハイパーボム	1	128
	ブーメランレイド	2	64
	スタンガンヘッドバット	1	80
リュウ	真空波動拳	1	104
	真・昇龍拳	1	120
	電刃波動拳	1	88
ユン&ヤン	転身穿弓腿	2	112
	槍雷連撃	3	88
	幻影陣	1	64
ダッドリー	ロケットアッパー	2	88
	ローリングサンダー	1	112
	コークスクリューブロー	3	80
ネクロ	超電磁ストーム	2	96
	スラムダンス	1	96
	エレクトリックスネーク	2	64

使用キャラ	技名	ストック数	ゲージの長さ
いぶき	霞朱雀	2	72
	鎧通し	1	96
	破心衝	2	64
エレナ	スピニングビート	2	64
	ブレイブダンス	1	96
	ヒーリング	1	120
オロ	鬼神力	1	112
	夜行魂	3	88
	天狗石	1	96
ケン	昇龍裂破	1	104
	神龍拳	2	112
	疾風迅雷脚	2	80
ショーン	ハドウバースト	3	72
	ショウリュウキャノン	3	96
	ハイパートルネード	2	112
ギル	リザレクション	1	128

Q スーパーアーツの無敵時間って、どれも短くないですか？

A はい。ただし、攻撃前に無敵時間が切れる技は12種類だけです

スーパーアーツは動作開始時に全身無敵となり、相手の動作を強制停止させることができるが、その時間は下表のようにまちまちだ。以下で、表内の項目について解説しておく。

●無敵時間との誤差……攻撃判定が出るまで（攻撃能力がない技は動作終了まで）全身無敵が持続するか。数値がプラスなら攻撃判定が出てからも無敵時間がつづくので、相手の攻撃を回避しつつ反撃できる。

●停止時間との誤差……攻撃判定が出るまで（攻撃能力がない技は動作終了まで）に相手の動きを強制停止させているか。数値がプラスなら攻撃判定の出現後も相手が停止しているので、技が出たのを見てからガード操作をしても防げないことがあるのだ。

■スーパーアーツの予備動作、無敵時間、停止時間のちがい（単位は60分の１秒）

使用キャラ	技名	予備動作	無敵時間との誤差	停止時間との誤差
アレックス	ハイパーボム	42	2	−2
	ブーメランレイド	48	3	2
	スタンガンヘッドバット 弱〜中	67	−14	−24
	スタンガンヘッドバット 強			−26
リュウ	真空波動拳	42	2	−2
	真・昇龍拳	44	1	5
	電刃波動拳	42	−2	−1
ユン&ヤン	転身穿弓腿	41	0	7
	槍雷連撃	44	2	6
	幻影陣	50	−10	−2
ダッドリー	ロケットアッパー	41	8	9
	ローリングサンダー	46	−6	−6
	コークスクリューブロー	44	2	5
ネクロ	超電磁ストーム	48	0	1
	スラムダンス	42	0	−1
	エレクトリックスネーク	45	1	−4

使用キャラ	技名	予備動作	無敵時間との誤差	停止時間との誤差
いぶき	霞朱雀	51	−10	−1
	鎧通し	41	1	8
	破心衝（弱の場合）	45	−3	1
エレナ	スピニングビート	44	0	5
	ブレイブダンス	43	0	5
	ヒーリング	100	−52	−50
オロ	鬼神力	57	−17	−19
	夜行魂	70	−4	−20
	天狗石	57	−17	−7
ケン	昇龍裂破	40	10	8
	神龍拳	40	4	9
	疾風迅雷脚	41	3	9
ショーン	ハドウバースト	41	0	−1
	ショウリュウキャノン	40	12	8
	ハイパートルネード	43	−4	−3
ギル	リザレクション	169	−75	−121

Q スーパーアーツには必殺技のような強弱はないの？

A スタンガンヘッドバットなど、一部の技には存在します

基本的に、スーパーアーツのコマンドは、いずれのボタンを押しても同じ技が出るようになっているが、右の表にある6つの技だけは、どのボタンを押したかで性能が微妙に変化する。場合によっては、その使いわけが必要なときもあるので、状況に応じて押すべきボタンがどれかを見きわめよう。

■押すボタンによって性能が変わるスーパーアーツ

技名	強弱によるちがい
スタンガンヘッドバット	攻撃前の移動距離（強ほど長い）
コークスクリューブロー	攻撃時の移動距離（強ほど長い）
霞朱雀	飛び道具の着弾位置など（強ほど遠い）
破心衝	予備動作や移動距離など（強ほど大きい）
鬼神力（発動後のⓅのみ）	投げ技のリーチ（強ほど長い）
夜行魂	飛び道具の軌道（強ほど波状が大きい）



キャンセル



Q 弱攻撃の連発が連続ヒットしにくいのはなぜ?

A 技の終了直前しかキャンセルできないためです

右表で○や◎がついている技は連打キャンセル可能なものだが、それによって連続技が成立するのは20種類のうち9種類しかない(◎の技)。というのも、従来の対戦格闘ゲームの連打キャンセルが、攻撃判定の消えた瞬間から実行できたのに対し、このゲームでは動作が終わる直前しかキャンセルできないからだ。なかには動作終了の60分の1秒前のみキャンセル可能という技もある。

表で◎がついている技にしても、ガードされたときは強制ガードが成立せずに、無敵技やブロッキングで反撃される(割りこまれる)ことがある。これらの技はむやみに多用しないほうがいいだろう。

なお、連打キャンセルは攻撃が空振りしたときでも実行できるが、アレックスの近距離立ち弱Ⓟだけは、攻撃が当たったときでないとキャンセル不可になっている。

■連打キャンセル可能な技(◎……連続ヒットも可能)

使用キャラ	弱Ⓟ			弱Ⓚ		
	近距離	遠距離	しゃがみ	近距離	遠距離	しゃがみ
アレックス	◎	◎	○	×		○
リュウ	×	○	○	×		◎
ユン&ヤン	×		×	×		◎
ダッドリー	◎		◎	×		×
ネクロ	×		×	×		×
いぶき	×	×	×	×	◎	×
エレナ	×		×	×		×
オロ	×	×	○	×	×	○
ケン	×	○	○	○		◎
ショーン	◎		×	○		○

※近距離・遠距離に区切りがない技は間合いによる変化がないもの

Q ターゲットコンボは何種類くらいあるの?

A 地上・空中含めれば24種類もあります

ターゲットコンボは、組み合わせに制限があるばかりか、コマンドのレバー入力も特殊で、中立以外はダメというものもあれば、どの方向に入れていてもOKなものもある(ボタンしか記されていない技がこれに該当)。

コマンドの受付時間は攻撃が相手に当たって、ヒットストップ(互いの動作が停止する現象)が発生しているあいだのみ。受付時間は短いが、ボタンは連打してもOKなのが救いだ。

このほか、ユン&ヤンの立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ、ネクロの立ち弱Ⓚ→⬅+中Ⓟなども連続技になるが、これは技と技のスキが少ないため。

■ターゲットコンボ一覧(アレックス、オロ、ギルにはない)

使用キャラ	ターゲットコンボの流れ
リュウ	遠距離立ち強Ⓟ→強Ⓚ
ユン&ヤン	立ち中Ⓟ→レバー中立+強Ⓟ→⬅要素+強Ⓟ
	斜めジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ
ダッドリー	立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ
	➡+弱Ⓟ→中Ⓟ
	立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ
	しゃがみ弱Ⓚ ➡+強Ⓚ →中Ⓚ
	立ち中Ⓟ ➡+中Ⓚ →中Ⓚ→強Ⓟ
	立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ
ネクロ	立ち弱Ⓚ→レバー中立+中Ⓟ

使用キャラ	ターゲットコンボの流れ
いぶき	近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ 近距離立ち強Ⓟ →しゃがみ強Ⓚ→レバー中立+強Ⓚ
	近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ
	遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→➡要素+弱Ⓚ
	遠距離立ち中Ⓚ→➡要素+中Ⓚ
	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ
	斜めジャンプ弱Ⓟ→➡要素+強Ⓟ
	斜めジャンプ弱Ⓚ ジャンプ強Ⓟ →➡要素+中Ⓚ
エレナ	ジャンプ弱Ⓟ→レバー中立+中Ⓚ
ケン	近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ
ショーン	近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ

Q 出ぎわキャンセルがやりにくいのは？

A 動作開始から60分の4秒間しか実行できないためです

必殺技やスーパーアーツで基本技をキャンセルできる状況は、①攻撃が出た瞬間のみ可能、②攻撃が当たった直後のみ可能の2タイプある。

①はどの技も動作開始から60分の4秒間のみキャンセル可能で、②は攻撃判定の出現から○秒間のみ可能、というように設定されている（ネクロの立ち中Ⓚはフォロースルー動作の一部分だけがキャンセル可能）。

②の受付時間は下表にあるとおり、基本技の種類やどの技でキャンセルするかによって異なる。そのため、ダッドリーの立ち強Ⓟと➡＋強Ⓟ、オロのしゃがみ強Ⓟはスーパーアーツのみキャンセル可能で、逆にケンの近距離離立ち中Ⓟはスーパーアーツキャンセルがしにくいという現象が起きるのだ。

■攻撃が当たったときにキャンセルできる技とキャンセル可能時間（攻撃判定出現からn／60秒間可能）

技の種類	必殺技	スーパーアーツ
リュウ、ケン共通		
近距離立ち弱Ⓟ	2	2
遠距離立ち弱Ⓟ	2	2
遠距離立ち中Ⓟ	1	1
しゃがみ弱Ⓟ	4	4
しゃがみ中Ⓟ	9	9
しゃがみ強Ⓟ	1	1
立ち弱Ⓚ	2	2
近距離立ち中Ⓚ	6	6
しゃがみ弱Ⓚ	1	1
しゃがみ中Ⓚ	2	2
リュウ		
近距離立ち中Ⓟ	3	3
近距離立ち強Ⓟ	3	3
ケン		
近距離立ち中Ⓟ	6	3
近距離立ち強Ⓟ	2	2
アレックス		
近距離立ち弱Ⓟ	2	2
遠距離立ち弱Ⓟ	1	1
立ち中Ⓟ	4	4
立ち弱Ⓚ	4	4
近距離立ち中Ⓚ	8	8
ユン&ヤン		
立ち弱Ⓟ	4	4
近距離立ち中Ⓟ	6	6
遠距離立ち中Ⓟ	1	1
近距離立ち強Ⓟ	3	2
しゃがみ弱Ⓟ	3	3
しゃがみ中Ⓟ	6	6
立ち弱Ⓚ	3	3
しゃがみ弱Ⓚ	5	5
しゃがみ中Ⓚ	8	8

技の種類	必殺技	スーパーアーツ
ダッドリー		
立ち弱Ⓟ	2	2
➡＋弱Ⓟ	2	2
立ち中Ⓟ	7	7
立ち強Ⓟ	—	3
➡＋強Ⓟ	—	5
しゃがみ弱Ⓟ	2	2
しゃがみ中Ⓟ	5	5
立ち弱Ⓚ	5	5
➡＋中Ⓚ	2	2
立ち強Ⓚ	4	4
しゃがみ弱Ⓚ	7	7
ネクロ		
立ち弱Ⓟ	4	6
⬅＋弱Ⓟ	4	5
立ち中Ⓟ	3	5
⬅＋中Ⓟ	5	7
しゃがみ弱Ⓟ	3	3
立ち弱Ⓚ	4	5
立ち中Ⓚ	5のみ	5のみ
⬅＋中Ⓚ	8	8
しゃがみ弱Ⓚ	8	8
いぶき		
近距離立ち弱Ⓟ	4	4
遠距離立ち弱Ⓟ	2	2
近距離立ち中Ⓟ	1	1
近距離立ち強Ⓟ	1	1
しゃがみ弱Ⓟ	4	4
しゃがみ中Ⓟ	6	6
近距離立ち弱Ⓚ	1	1
近距離立ち中Ⓚ	8	8
しゃがみ弱Ⓚ	3	3
追裏拳（強Ⓟ×2）	4	4

技の種類	必殺技	スーパーアーツ
エレナ		
立ち弱Ⓟ	5	5
立ち中Ⓟ	2	2
しゃがみ弱Ⓟ	5	5
しゃがみ中Ⓟ	6	7
立ち弱Ⓚ	7	7
しゃがみ弱Ⓚ	5	5
オロ		
近距離立ち弱Ⓟ	5	5
近距離立ち中Ⓟ	4	4
遠距離立ち弱Ⓟ	6	6
しゃがみ弱Ⓟ	8	8
しゃがみ中Ⓟ	6	6
しゃがみ強Ⓟ	—	4
近距離立ち弱Ⓚ	3	3
近距離立ち中Ⓚ	6	8
遠距離立ち弱Ⓚ	5	6
しゃがみ弱Ⓚ	4	6
しゃがみ中Ⓚ	7	9
ショーン		
立ち弱Ⓟ	2	2
近距離立ち中Ⓟ	8	8
遠距離立ち中Ⓟ	4	4
立ち強Ⓟ	4	4
しゃがみ弱Ⓟ	5	5
しゃがみ中Ⓟ	7	7
しゃがみ強Ⓟ	1	1
立ち弱Ⓚ	5	5
立ち中Ⓚ	3	3
近距離立ち強Ⓚ	2	2
しゃがみ弱Ⓚ	7	7
しゃがみ中Ⓚ	2	2

Q SAキャンセルの原理をくわしく知りたい

A 理屈は前ページの必殺技キャンセルと同じです

SAキャンセルは、攻撃が相手に当たったときのみ、攻撃判定が出現してからn秒間のポーズをキャンセルできるようになっている（波動拳、苦無、日輪掌、ダッキングは攻撃が当たっていなくてもキャンセル可能）。

通常、SAキャンセルは攻撃判定が出現した瞬間しか実行できないが、エアスタンピート、トルネイドフック、飛燕はそのあとから受付を開始するので、攻撃がヒットしたかを確認してからキャンセルすべきかを判別できる。

■SAキャンセルできる時間帯(攻撃判定出現からn／60秒)

使用キャラ	技名		受付時間
アレックス	フラッシュチョップ	中	0〜2
		強	0〜3
	エアスタンピート		13〜24
リュウ	波動拳	弱	0〜9
		中〜強	0〜10
	昇龍拳		0〜1
ユン&ヤン	虎撲子		0〜9
	双掌打(ターゲットコンボ用)		0〜3
ダッドリー	ジェットアッパー	弱〜中	0〜5
		強	1〜6
	ダッキング	弱	9〜15※
		中	8〜14※
		強	10〜13※
	ダッキングストレート		0〜1
	ダッキングアッパー		0〜1
ネクロ	電磁ブラスト		0〜4
	トルネイドフック	弱	11〜14
		中	12〜15
		強	28〜31

使用キャラ	技名		受付時間
いぶき	風斬り	弱	0〜14
		中〜強	0〜11
	旋	弱	0〜5
		中	0〜6
		強	2〜6
	飛燕	弱	10〜30
		中	11〜32
		強	12〜36
	苦無		0〜11
エレナ	スクラッチホイール	中	0
		強	0〜1
オロ	日輪掌		0〜14
	鬼ヤンマ		0〜1
ケン	波動拳		0〜10
	昇龍拳	弱〜中	0〜1
		強	0〜3
	竜巻旋風脚		0〜2
ショーン	ドラゴンスマッシュ	弱〜中	0〜2
		強	0〜3

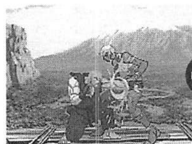
※ダッキングの受付時間は動作開始からn／60秒

Q SAキャンセルをするコツってありますか？

A レバーを回しながらボタンを連打すれば、結構ラクですよ

高等テクニックを要するSAキャンセルだが、波動拳（↓↘→+Ⓟ）→真空波動拳（↓↘→↓↘→+Ⓟ）であれば、レバーを左回しにしつつⓅボタンを連打するだけで、いとも簡単に実行できる。見た目には美しくない入力方法だが確実性は高い。レバーを回すのはともかく、ボタン連打はしておいたほうがいいだろう。

このほか、キャンセルを基本技→必殺技→スーパーアーツという流れで実行する手もある。最初に基本技を使っているのは、基本技を当てた瞬間に必殺技のコマンドを入力した場合、そのヒットストップが終わるまで必殺技が出なくなるため。そのぶんだけキャンセル受付時間が切れるまでのタイムラグ（＝スーパーアーツのコマンドの受付時間）を長くできるのだ。


▲基本技を当てた瞬間に竜巻旋風脚のコマンドを入力


▲竜巻旋風脚が出るまでに↓↘→↓↘→+Ⓟと入れよう


▲通常よりはラクにSAキャンセルが成功するぞ




Q 最近よく聞く「割りこみ可能」って何ですか？

A 「攻撃と攻撃のあいだに反撃可能なスキがある」という意味です

攻撃を受けたキャラが硬直している時間は、受けた技の種類とそれがヒットしたかどうかによって変化する。

ここで重要なのは、ヒット時よりもガード時の硬直時間のほうが短いということ。そのため、たとえヒット時は連続技になる攻撃でも、ガード時は強制ガード（自動的にガード状態が継続する現象）が発生しないこともあるのだ。この間隙をぬって以下の行動をとれば、反撃のチャンスが生まれる。

①無敵技……つぎの攻撃が目前にせまっていても、スーパーアーツのような無敵時間がある技なら回避しつつ反撃できる。ただし、こちらが行動可能になると同時に（＝リバーサルで）技を出さないと失敗に終わりやすい。

②ブロッキング……こちらが行動可能となる（つぎの攻撃が当たる）直前にコマンド入力していれば、自動的につぎの攻撃を受け流すことができる。

③通常投げ……コマンドの完成と同時に相手をつかむため、一瞬のスキがあれば反撃できるが（ちなみに、こちらの起き上がりに攻撃を重ねられても反撃できる）、相手が投げ間合いにいないと意味がなく、またそういう状況が起きにくいのが難点だ。

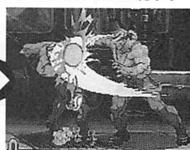
■相手の攻撃を受けたときの硬直時間のちがい(単位は60分の1秒)

相手の位置	技の種類		硬直時間 ヒット時	硬直時間 ガード時
地上	基本技	弱	8	6
		中	12	8
		強	16	10
	必殺技		32	20
空中	基本技	弱	8	10
		中	12	12
		強	16	14
	必殺技		32	24

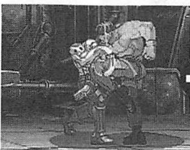
●近距離立ち中Ⓚ(→弱・フラッシュチョップ)を食らった場合


▲アレックスの近距離立ち中Ⓚを食らったときに……


▲弱・フラッシュチョップでキャンセルされると……


▲のけぞり状態が解けないまま連続ヒットするのだ

●近距離立ち中Ⓚ(→弱・フラッシュチョップ)をガードした場合


▲上の攻撃の起点となる立ち中Ⓚをガードすれば……


▲フラッシュチョップが当たる直前に行動可能となる


▲そのスキをついて（割りこんで）反撃できるぞ

Q 「ヒットストップ」って何ですか？

A 攻撃が当たった瞬間に互いの動作が停止する現象です

攻撃が当たったときの手ごたえを表現するために導入されている「ヒットストップ」だが、その役割は演出効果だけにとどまらない。なぜなら、ヒットストップの発生時間分、各種キャンセルの受付時間が延長されるからだ。たとえば、「攻撃判定の出現から60分の4秒後までのポーズは必殺技キャンセル可能」という弱攻撃なら、受付時間は60分の4＋60分の7＝60分の11秒間になる。ヒットストップの発生時間は当てた攻撃の種類によって異なるが、その差は微々たるものでしかない。

なお、ガード時のヒットストップはヒット時と同じだが、ブロッキングされたときは、どんな攻撃でも60分の12秒間と、通常のヒットストップより少し長めに設定されている。

■ヒットストップ時間(単位は60分の1秒)

技の種類		停止時間
地上攻撃	弱	7/60秒
	中	8/60秒
	強	9/60秒
空中攻撃	弱	6/60秒
	中	7/60秒
	強	8/60秒




Q ダウンしている時間がキャラによってちがいませんか?

A はい。とくに、リュウ、ケン、ショーンは長めです

足払いや必殺技などでダウンさせられたときの転倒している時間と起き上がりはじめるタイミングは、キャラによって下表のように異なる。それぞれの項目の意味を解説すると……。

●転倒時間

地面に落下してから起き上がる(行動可能になる)までの所要時間。アレックスとオロをのぞけば、ほぼ同じタイミングで起き上がる。

●起き上がり時間

起き上がる動作をはじめてから行動可能になるまで、どれだけ時間を要するか。相手が起き上がったときに攻撃を当てる(重ねる)場合、この個人差を知らないと大変なことになる。

たとえば、リュウ、ケン、ショーンが相手のときは、起き上がりに攻撃を当てる場合、通常よりも遅めのタイミングで技を出さないと、相手が起き上がる(無敵状態が終了する)前に攻撃が終わって、スキをさらすことになってしまうのだ。

■起き上がりの個人差(単位は60分の1秒)

使用キャラ	転倒時間	起き上がり時間
アレックス	35	20
リュウ	46	33
ユン&ヤン	49	23
ダッドリー	42	23
ネクロ	42	16
いぶき	42	19
エレナ	50	24
オロ	55	21
ケン	46	33
ショーン	46	33
ギル	41	19

起き上がりに波動拳を重ねる(VSアレックス)


▲アレックスが起き上がりはじめたら波動拳を出そう


▲飛び道具の発射直後に相手が起き上がるので……


▲このように、攻撃を重ねるのが成功する

起き上がりに波動拳を重ねる(VSリュウ)


▲上の写真と同じことをリュウに対して行なってみる


▲が、飛び道具の発射後も相手は起き上がっていない


▲相手が起きたときには波動拳の弾がはるか後方へ…

Q クイックスタンディングはどの技でダウンしても使えるの?

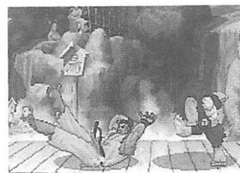
A コマンド投げ以外ならスーパーアーツでもOKです

クイックスタンディングは、コマンドの入力タイミングが「地面に落下してから0.1秒間」とシビアな反面、ダウンさせられた技が、足払い、通常投げ、空中投げ、必殺技、スーパーアーツのいずれでも実行できる。

例外は、コマンド投げ(雷打、エアニースマッシュ、ショーンタックルなど)とエアスタンピート。これによるダウン時は使用できないのだ。

クイックスタンディングのコマンド受付時間 = 地面に落下してから6/60秒以内に⬇を入力

なお、クイックスタンディングのコマンドは、一度入力すると60分の9秒後まで再入力が無効になるため、レバーを何度も⬇に入れても、成功率は上がらない。技ごとの入力タイミングを覚え、一発勝負で入力しよう。


◀この瞬間にコマンド入力すれば実行できる

スタン（気絶）

Q 気絶マークが何種類かありますが、なにか意味があるんですか？
A 残念ながらありません。しかし、出現法則だけは存在します

攻撃がヒットすると、相手の体力を減らしつつ、「ピヨリ値」を蓄積させることができる（1ポイント＝スタンゲージの1ドット分）。ピヨリ値は時間経過で少しずつ減っていくが、その前に上限まで蓄積させれば、相手キャラをスタン（気絶）状態にすることが可能だ。スタンしたキャラの頭上には、下表のように、それぞれのキャラに対応したマークが表示される。

ピヨリ値の回復ペース ＝ 24／60秒ごとに1ドット減少

星



▲気絶の演出効果としては定番のもの

ヒヨコ



▲「ピヨリ」の語源となった小鳥の群れ

天使



▲2人の天使がラッパを吹きつつ旋回

悪魔



▲ギル専用。頭に包丁が刺さっている

■スタンゲージの長さと気絶マークのちがい（ゲージの長さの単位はドット）

使用キャラ	長さ	マーク
アレックス	80	天使
リュウ	64	ヒヨコ
ユン&ヤン	64	星
ダッドリー	72	星
ネクロ	64	ヒヨコ
いぶき	64	ヒヨコ
エレナ	64	ヒヨコ
オロ	72	天使
ケン	64	ヒヨコ
ショーン	64	星
ギル	80	悪魔

■ピヨリ値の高い技（カッコ内はコンボ修正※を加味したピヨリ値）

使用キャラ	技名
アレックス	立ち強Ⓚ(21)、⬅+強Ⓟ(24)、スタンガンヘッドバット(21+20+19+28)
リュウ	強・昇龍拳(18+9)、竜巻旋風脚(18)、電刃波動拳(21+18+20+17+19)
ユン&ヤン	遠距離立ち強Ⓚ(18)、中・穿弓腿(10+11)、虎撲子(24)
ダッドリー	立ち強Ⓟ(18)、➡+強Ⓟ(18)、強・ジェットアッパー(6+17)
ネクロ	⬅+強Ⓚ(18)、Ⓚ通常投げ(20)、スラムダンス(8+7+7)
いぶき	近距離立ち中Ⓟ(5+11)、➡+強Ⓚ(22)、破心衝(3+6+4+4+4+4)
エレナ	立ち強Ⓟ(20)、強・スクラッチホイール(14+3+3)、ライノホーン(4+19)
オロ	立ち強Ⓟ(10+9)、仁王力(6+5+9)、強・鬼ヤンマ(20+3)
ケン	近距離立ち中Ⓟ(16)、➡+中Ⓚ(10+9)、強・竜巻旋風脚(8+5+5+5+5)
ショーン	立ち強Ⓚ(遠近とも18)、強・トルネード(10+9+9+9)
ギル	ムーンサルトニードロップ(10+13)、サイコヘッドバット(20)

※連続技としてヒットした場合、与えるピヨリ値は少し軽減される

Q スタン状態の無防備時間はどのくらいの長さですか？
A 気絶させられた技によっては4秒以上にもおよびます

スタン時間は、気絶させられた技の種類によって右表からひとつがランダムで選ばれる。ただし、この時間は以下の操作によって短縮できる（①と②は併用可能）。
①レバー入力……1回の入力で60分の4秒（斜めなら60分の8秒）、レバーを中立にもどしたときは60分の2秒減らせる。レバーを左右や上下に振るよりは、斜めを含めるように回転させたほうが効率はいいわけだ。
②ボタン入力……1回押すごとに、Ⓟボタンなら60分の2秒、Ⓚボタンなら60分の1秒ずつ減らせる。

■気絶時間のテーブル（単位は60分の1秒）

技の種類	気絶時間（以下の数値からランダムで決定）
基本技	90／110／130／150
必殺技	150／170／190／210
通常投げ	120／140／160／180
コマンド投げ	120／160／200／240
打撃系スーパーアーツ	120／160／200／240
投げ系スーパーアーツ	150／190／230／270

Q レバーを入れてからブロッキングできる時間は？

A 入力方法がベストなら、最大で60分の10秒間になります

ブロッキングで相手の攻撃を受け流せる時間は、レバーの入力方向とその後の操作によって決まる。

コマンド入力後、そのままレバーを入れつづけると、受付時間は60分の6秒で終了するが、その前にレバーを中立にもどせば、右表の時間まで延長することができるのだ。

逆に、レバーをそれ以外の方向に入れると、その段階で受付時間が切れてしまう。レバーは入れつづけるか中立にもどす、これを忘れないように。

■ブロッキング可能時間

位置	入力方向	可能時間
地上ブロッキング	➡	8／60秒
	⬇	10／60秒
空中ブロッキング	➡	10／60秒
	⬇	8／60秒

Q レバーを「コン、コン」と連続して入れる方法は有効ですか？

A いいえ。その方法では実行しにくいシステムが組まれています

ブロッキングのコマンドを入力したのに攻撃を受け流せなかった場合、受付時間が切れてから60分の8秒が経過するまでは、つぎのブロッキングを行なうことができない。質問の入力方法が役に立たないのはそれが原因だ。

ブロッキング失敗時の再入力無効時間 ＝ 8／60秒

また、ブロッキング可能時間内に無関係のレバー操作をした場合も再入力無効時間が発生する。⬅、⬉、⬋のいずれかに入れたときはコマンド入力から60分の16秒、それ以外は無関係の操作をしてから60分の8秒が経過するまで、ブロッキングが使用できない。

なお、ブロッキング成功時は再入力無効時間が発生しないため、いわゆる連続ブロッキングが可能だ。

Q ブロッキングに成功すると相手の動きを止められますよね？

A はい。ただし、それは地上攻撃を受け流したときだけです

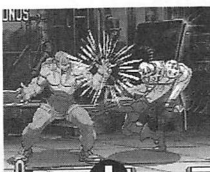
ブロッキングをすると、60分の12秒間にわたって互いの動作が停止したあと、下表の時間だけ相手の動作が停止する。受け流した技が地上攻撃なら、こちらが先に行動できるわけだ。

ただし、飛び道具をブロッキングしたときは、その弾の動きしか止めることができず、飛び道具を発射したキャラの動きはいっさい停止しない。

■ブロッキングで相手を硬直させる時間

自分の行動	相手の位置	
	地上	空中
地上ブロッキング	10／60秒	0／60秒
空中ブロッキング	4／60秒	0／60秒

地上攻撃をブロッキングした場合



◀地上にいる相手の攻撃に対して、ブロッキングを成功させた場合……



◀60分の10秒以内に反撃すれば、停止したままの相手にヒットするのだ

空中攻撃をブロッキングした場合



◀今度はジャンプ攻撃に対し、ブロッキングからの反撃を試みたが……



◀相手を停止させる時間が発生しないので、攻撃が間に合わないことも

Q ブロッキングに必要なのは、やはり先読みなんでしょうか？

A そうですが、偶発させる工夫も加えたほうがいいでしょう

受付時間の関係上、相手が攻撃したのを確認してからブロッキングを行なうことは困難だ。しかし、以下の方法を使えば、ブロッキングが偶発する可能性を高めることができる。

①こまめにコマンドを入力する

地上戦で相手が攻撃しそうなときに⬇を入力するというもの。相手が攻撃すればブロッキングし、何もなければ一瞬しゃがむだけですむ。失敗時のリスクは小さめだ。

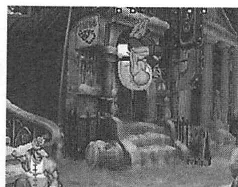
②コマンドを複合入力する

基本技を出す場合、ボタンを押す直前に➡or⬇を入力すると、ボタンを押す前に攻撃されたときはブロッキングが発動する。ジャンプ攻撃を出すときも、直前にブロッキングのコマンドを入れておけば、相手の対空迎撃を受け流すことが可能だ。右のような応用例もあるので覚えておこう。

これは、必殺技を出すときにも流用可能で、⬇⬊➡＋Ⓟというコマンドであれば、レバー中立→⬇⬊➡＋Ⓟと入力する（⬅や⬋を経由しない）ことでブロッキングの偶発率が高くなる。

ブロッキング・コマンドの複合入力例

①跳びこみを確認



◀相手の前方ジャンプに対しては、ガードする、地上攻撃やジャンプ攻撃で迎撃、といった対処法があるが、ここではブロッキングを狙ってみよう

②➡、中Ⓟの順に入力



◀相手が降下してきたらレバーを➡に入れ（入れっぱなしにする）、一瞬待ってから中Ⓟを押す。これだけで状況に応じた攻撃が可能になるのだ

攻撃してきたら……



▲ブロッキングをしたあと、立ち中Ⓟ（または➡＋中Ⓟ）で反撃する

攻撃してこなかったら……



▲ブロッキングはできないが、着地した相手に通常投げを仕掛けられる

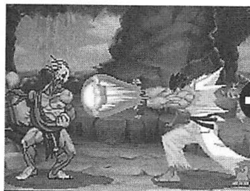
Q せめて飛び道具だけでも確実にブロッキングしたいのですが……

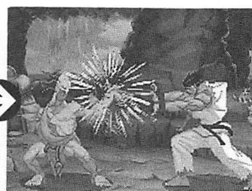
A 飛び道具には下段～よりも上段～を使うといいでしょう

飛び道具へのブロッキングは、攻撃がきたことを確認してからコマンド入力できるので、可能なかぎり受け流せるようにしたい。とくに、遠距離から飛び道具を連発してくる相手には、ひたすらブロッキングすることで、スーパーアーツゲージを増やしつつ、プレッシャーを与えていける。

では、なぜ飛び道具には、あえて受付時間の短い上段ブロッキングを使ったほうがいいのか。それは、コマンドの➡で前進したぶん、飛び道具を受けるまでのタイムラグを短縮できるからだ。さらに、レバーをすぐさま（厳密には6／60秒入力してから）中立にもどせば、ブロッキング可能時間が延長されて、成功率がアップする。

なお、真空波動拳などの複数ヒットする飛び道具には、最初だけ上段～を使い、それ以降はブロッキング可能時間が長く、前方ダッシュが暴発しにくい下段～を使うようにするといい。





◀たとえば弱の飛び道具に上段～を使った場合、コマンド入力が下段～より60分の3秒早くてもいい



ダメージ計算



Q 連続ヒットさせた技のダメージって、かなり軽減されますよね？

A はい。とくに、キャンセルで出したものは大きく減らされます

このゲームのダメージ計算は、技の攻撃値を体力から減らしていくだけというシンプルなもの。ただし、体力の上限はキャラによって異なるので、体力ゲージ（長さ160ドット）の１ドットあたりが意味する体力も、キャラごとにちがう。すなわち、体力の初期値が大きいキャラほど、体力ゲージが減りにくくなっているわけだ。

連続技によるダメージは、ヒット数に応じて右表の割合だけ減る。なお、同じ強さの基本技やスーパーアーツにつなげたときは、コンボ修正値が１〜５ヒット分余計に上乗せされるので注意。

体力ゲージの長さ　＝　160ドット

■連続ヒットによるダメージ修正値(表内の数値はｎ／32)

ヒット数	通常	スーパーアーツ	
		通常	幻影陣
2	31	30	31
3	30	28	30
4	29	26	28
5	28	24	26
6	27	23	24
7	26	22	21
8	25	21	18
9	24	20	15
10	23	19	13
11	22	18	11
12	21	17	10
13	20	16	9
14	19	16	8
15	18	15	7
16	17	15	6

ヒット数	通常	スーパーアーツ	
		通常	幻影陣
17	16	14	5
18	15	14	4
19	14	13	3
20	14	13	2
21	13	12	1
22	13	12	1
23	12	11	1
24	12	11	1
25	11	10	1
26	11	10	1
27	10	9	1
28	10	9	1
29	9	8	1
30	9	8	1
31以降	8	7	1

■体力の初期値

体力	キャラ
530	アレックス
500	リュウ、ダッドリー、ネクロ、ケン、ショーン、ギル
480	ユン&ヤン、いぶき、エレナ、オロ

Q 受けるダメージがすごく増えることってないですか？

A しゃがみ状態で受けたダメージは従来の1.25倍になります

しゃがみ状態（攻撃時も含む）で攻撃を食らうと、受けるダメージが1.25倍に増える。それ以降の攻撃が連続ヒットした場合も、吹き飛ばす技か右表の技を食らうまでダメージが上乗せされてしまうのだ。たとえばリュウのジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→波動拳→真空波動拳の連続技をしゃがんで食らうと、真空波動拳以外のダメージが増える。例外として、しゃがみガード中にしゃがみガード不能技を食らったときはダメージが増えない（そこから連続ヒットした攻撃なら増える）。

■しゃがみ状態の相手を立たせる技(ヒット時のみ)

使用キャラ	相手を立たせる技
アレックス	フラッシュチョップ、ブーメランレイド(2or4ヒット目)
リュウ	遠距離立ち中Ⓟ、波動拳、電刃波動拳
ユン&ヤン	前方転身
ダッドリー	立ち中Ⓚ、➡+中Ⓚ、マシンガンブロー、ダッキングアッパー、(立ち弱Ⓚ→)中Ⓚ
ネクロ	強・トルネイドフック
いぶき	鎧通し(近距離版のつかみ動作)
エレナ	スピニングビート、ブレイブダンス
オロ	しゃがみ強Ⓟ
ケン	遠距離立ち中Ⓟ、竜巻旋風脚(１ヒット目)、昇龍裂破、疾風迅雷脚
ショーン	トルネード、ハイパートルネード

Q ケズリで受けるダメージはヒット時の何分の1？

A 技により、4分の1、8分の1、16分の1、の3タイプです

ケズリによるダメージは、ヒット時のダメージを4、8、16のいずれかで割ることにより算出される。この割合（ケズリ率）は、右表のように技ごとに設定されており、ヒット数が少ないもの、ガード時のリスクが大きいものほど、ケズリ率が多めになっているようだ。

なかでも、ケズリ時のダメージが大きいのは槍雷連撃と破心衝で、すべての攻撃をガードさせれば、それだけで相手の体力を10ドット近く減らすことができる。残り体力が少ない相手へのトドメには最適と言えるだろう。

なお、しゃがみ状態で受けたダメージが増えるシステムはケズリ時にも適用される。つまり、しゃがみガードでケズられたときは、立ちガード時よりもダメージが大きくなってしまうのだ。よって、必殺技やスーパーアーツをガードするときは、可能ならば立ちガードをしたほうがいい。

■どの部分が当たってもケズリ率が同じ技

ケズリ率	技名
4分の1	穿弓腿、双掌打、ジェットアッパー、ダッキングアッパー、電磁ブラスト、風斬り、首折り、ブーメランレイド、真・昇龍拳、槍雷連撃、霞朱雀、破心衝、神龍拳
8分の1	フラッシュチョップ、エアスタンピート、絶招歩法、虎撲子、マシンガンブロー、ダッキングストレート、スクラッチホイール、リュウビキャク、ローリングサンダー、サイバーラリアット、サイコヘッドバット、ムーンサルトニードロップ
16分の1	ギルの強攻撃、波動拳、竜巻旋風脚、上段足刀蹴り、トルネイドフック、フライングバイパー、ライジングコブラ、苦無、日輪掌、鬼ヤンマ、人柱渡り、パイロ(クリオ)キネシス、真空波動拳、真・昇龍拳(空振り時)、超電磁ストーム、エレクトリックスネーク、ブレイブダンス、夜行魂、天狗石、疾風迅雷脚、ハドウバースト

■当たる部分によってケズリ率が異なる技

技の種類		ケズリ率(n分の1)
昇龍拳(リュウ)	弱〜中	4、8
	強	4+8
昇龍拳(ケン)	弱	8、4
	中	8、4
	強	4+4+(4、8)
転身穿弓腿		4+(16×3)+4+0+4
ロケットアッパー	弱〜中	4、8
	強	4+(4、8)
マシンガンブロー	弱	(0×2)+8
	中	(0×3)+8
	強	(0×3)+(8×3)
ローリングサンダー		4+(8×1〜6)+8
コークスクリューブロー		4+8+(16×3)
飛燕	弱	8+8
	中〜強	8+16
旋	弱	4+4+4(最後が⬇要素+Ⓚなら16)
	中	4+4+8(最後が⬇要素+Ⓚなら16)
	強	4+4+16
鎧通し(遠距離)		(16×4)+(8×12)+(16×4)
ライノホーン	弱〜中	8+8+8
	強	8+8+16
マレットスマッシュ		8+16
スピニングビート		(8×4)+(16×3)
昇龍裂破		4+8+8+4+(8×6)+4
トルネード	弱	8+4
	中	8+4+4
	強	16+8+8+4
ドラゴンスマッシュ		4+8 ※2ヒット目は空振る
ショウリュウキャノン		4+(8×14)

Q 体力ゲージがゼロなのにKOされないことがあるのは？

A あと一歩でギリギリ耐えきるシステムがあるからです

このゲームでは、攻撃を食らって体力がゼロ以下になっても、それがマイナス1〜2なら、残り体力ゼロの状態で耐える(KOされない)ようになっている。ただし、ケズリ時にはこの恩恵が受けられないので注意。







◀ダブルKOになりそうな状況でも、一方だけが勝ち残ってしまうのはそのため。残り体力が少ない相手に弱攻撃をヒットさせると起きやすい現象

 得点 

Q 攻撃がヒットすると、どれくらいの点数が入るのですか？
A 通常は100〜300点ですが、1000点以上いくこともあります

攻撃がヒットすると、その攻撃値に応じた得点（右表参照）が入る。このシステムは、コンボ修正によってダメージが減っても変わらないが、しゃがんだ相手に攻撃したときは、ちゃんと攻撃値を1.25倍にしたうえで、得点が導き出される。たとえば、真・昇龍拳（攻撃値：30＋160＋50）の得点は100＋1000＋200だが、しゃがんだ相手にヒットさせたときは200＋1500＋200になるのだ（3ヒット目は相手が吹き飛んでいるので変化しない）。

■攻撃ヒット時の得点とその具体例

攻撃値	得点	その攻撃値に該当するおもな技
0〜 30	100	弱・基本技、各種飛び道具
31〜 60	200	中・基本技、通常投げ、リープアタック
61〜 90	300	強・基本技、通常投げ(アレックス)、昇龍拳
91〜120	400	各種コマンド投げ、ダッキングストレート、ハドウバースト
121〜150	500	強・ジャーマンスープレックス、通常投げ(ギル)
151〜180	1000	真・昇龍拳(2ヒット目)
181〜210	1500	鎧通し(近距離)
211〜240	2000	とくになし
241以上	3000	とくになし

Q では、ボーナス点はどれくらいまで入るのでしょうか？
A 万単位で入ります。とくにパーフェクト勝利時は絶大です

相手に勝つと、こちらの体力や制限時間の残量に応じたボーナスが右のカコミのように加算される。

そのラウンドで最初に攻撃をヒットさせたとき（FIRST ATTACK）や、スーパーアーツでKOしたとき（SUPER ARTS FINISH。AとBのちがいはつぎのページにて）もボーナスが入る。また、対CPU戦でブロッキングを連続で成功させると、ブロッキング・ボーナスが少しずつ増えていく（攻撃を食らうかステージが変わると1000点からやりなおし）。なお、ガードなどの硬直状態が解けると同時に必殺技を使ったとき(REVERSAL)はボーナスが入らない。

体力ボーナス ＝ 残量1％につき600点
（満タン時は60000＋40000点）

タイムボーナス ＝ 残り時間×左下表の倍率

ブロッキング成功時のボーナス ＝ 1000＋{200×(連続成功回数－1)}
※最高10000点。対2P戦時は2000点均一

■タイムボーナスの倍率

タイム	倍率
90〜99	1000
80〜89	600
60〜79	400
40〜59	300
20〜39	200
0〜19	100

■そのほかのボーナス点

種類		得点
FIRST ATTACK		1500
REVERSAL		0
SUPER ARTS FINISH	A	20000
	B	30000



▲VSリュウなら波動拳、VSショーンならリュウビキャクがブロッキングのチャンス

Q コンボ・ボーナスはどのように算出されるのですか?

A じつに複雑な計算式で算出されます。詳細は本文にて

連続技をキメたときに入るコンボ・ボーナスは、その連続技で使われた技を種類別にならびかえてから計算する方式をとっている。計算の手順は右のカコミや表にあるとおりだが、補足説明と具体例の提示をしておこう。

まず、カコミにある「その技までのヒット数」は、実際の連続技中で何ヒット目なのかということではなく、①でならべかえたデータにおける、その技までの合計ヒット数を表わしている。つまり、①の作業後が「弱攻撃×2+中攻撃×4+強攻撃×1+必殺技×5」という連続技なら、中攻撃のボーナスBは6−1=5倍されるわけだ。なお、ボーナスBは、1回しか使っていない技には加算されない(先の例だと強攻撃がそれにあたる)。

スーパーアーツは、コンボ・ボーナスとフィニッシュボーナスを計算する場合、以下のようなAタイプとBタイプに分類される。スーパーアーツで相手をKOすれば、その技がAタイプなら20000点、Bタイプなら30000点がボーナスに加算されるのだ。

●打撃A……下記以外のスーパーアーツ
●投げA……スタンガンヘッドバット
●打撃B……ブーメランレイド、真空波動拳、真・昇龍拳、エレクトリックスネーク、夜行魂、ハドウバースト
●投げB……ハイパーボム、スラムダンス、鬼神力

具体例:ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→強・昇龍拳(2ヒット)で気絶させた相手を、ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→波動拳→真空波動拳(5ヒット)でKO
①連続技に含まれた攻撃を《表A》の順番にならべなおしてヒット数をまとめる。気絶した相手に攻撃を当てるとコンボ数は累積されるので、この場合は、弱攻撃×2、中攻撃×1、強攻撃×1、必殺技×3、スーパーアーツ×5(つまりすべての技)が、計算の対象となる。
②各攻撃の得点をカコミの式にしたがって計算。
弱攻撃: 300+{ 200×(2−1)} = 500
中攻撃: 500+{ 400×(0)} = 500
強攻撃:1000+{ 600×(0)} = 1000
必殺技:2000+{ 800×(7−1)} = 6800
③最後に計算される技はスーパーアーツなので、そこにスーパーアーツフィニッシュのボーナス・ヒット数(打撃Bタイプなので3)を加味。
SA:8000+{2000×(12+3−1)} =36000
④これまでに算出されたボーナスを合計。
500+500+1000+6800+36000=44800
⑤スーパーアーツフィニッシュのボーナス点を加算。
44800+30000=74800、がボーナス点となる。

コンボ・ボーナスの算出手順

①連続技に組みこまれた技を《表A》の上から下の順に種類別でならべかえる
②技の種類ごとに
ボーナスA+
{ボーナスB×(その技までのヒット数−1)}
——以上の得点を加算していく
③ひととおりの計算を終え、特殊動作があれば、最後に計算した技のボーナスA+
{最後に計算した技のボーナスB×(その技までのヒット数+《表B》の追加ヒット数−1)}
——以上の得点を加算して終了

《表A》攻撃によるコンボ・ボーナスの得点分布

技の種類		ボーナスA(1ヒット目)	ボーナスB(2ヒット目以降)
基本技	弱	300	200
	中	500	400
	強	1000	600
特殊技		1000	600
必殺技		2000	800
通常投げ		3000	600
コマンド投げ		4000	800
スーパーアーツ	打撃A	5000	1000
	投げA	6000	1500
	打撃B	8000	2000
	投げB	9000	2500

《表B》特殊動作によるコンボ数の補正

技の種類		追加ヒット数
FIRST ATTACK		2
REVERSAL		1
SUPER ARTS FINISH	A	2
	B	3

※ケズリで相手をKOした場合、コンボ・ボーナスは加算されない

テストモード

Q 「テストモード」って何ですか?

A ゲームの細かいルールを変更できるモードです

ゲーム本体（基板）にあるテスト・スイッチを押すと、ゲーム画面が一転して「テストモード」になる。そこでは、筐体の調子をチェックしたり、インカム（投入コイン数）を集計するほか、以下のようなルールを変更することができるのだ。

●コイン

いくつコインを投入すればゲームをスタートできるか（1クレジットにつき1回)。初期設定は「1コインで1クレジット」だが、1コインで9クレジット、9コインで1クレジットという設定も可能。ゲーム開始には2コイン必要で継続プレイは1コインでいいという設定も用意されている。

また、個人でこのゲームを購入した人やゲーム大会を行なう店のために、コイン投入なしでプレイ可能な「フリープレイ」というモードもある。

●コンティニュー

対CPU戦、対2P戦でコンティニュー（継続プレイ）できるか。初期設定は「できる」。対2P戦への乱入はどちらに設定されている場合でも可能。

●デモサウンド

オープニングなどの集客デモで音を鳴らすか。初期設定は「あり」。ゲーム中のサウンドは影響を受けない。

●サウンド

効果音やBGMなどのサウンドをステレオ出力にするか、モノラル出力にするか。初期設定は「ステレオ」。

●難度

対CPU戦のランク。対2P戦には関係ない。1～8の8段階あり、数字が大きくなるほどCPUキャラが強くなる（体力の上限、攻撃力、行動パターンに影響)。初期設定は「3」。

●攻撃力

ゲーム中に発生するあらゆるダメージの割合(ケズリも含む)。1～4の4段階で、数字が大きくなるほどダメージ量も上がる。初期設定は「2」。2を基準にすると、1は0.75倍、3は1.25倍、4は1.5倍となる。

●タイマー

制限時間（99）がカウントされるスピード。1～4の4段階で、初期設定は「2」。数字が大きくなるほどカウント速度も上がる。各設定ごとの1カウントに要する時間は以下のとおり。

1……60分の62秒
2……60分の58秒
3……60分の38秒
4……60分の30秒

●勝負モード

各ステージの最大ラウンド数。1、3、5、7の4種類で、それぞれ勝利に必要な本数が異なる。初期設定は2本先取の3ラウンド制。4本先取の7ラウンド制が可能というのは驚きだ。ただし、対CPU戦と対2P戦で個別に設定することはできない。

●イベント

初期設定は「ノーマル」だが、これを「1マッチ」にすると、対2P戦しかプレイできない（1クレジットでプレイ可能)、継続プレイが不可（「コンティニュー」の設定が無条件で「できない」となる）といった、ゲーム大会向けの設定になる。

テストメニュー

> 1）入力テスト
2）出力テスト
3）サウンドテスト
4）カラーテスト
5）モニタひずみテスト
6）ゲームデータ
7）設定
8）メモリーテスト
9）リライト
10）ゲームに戻る

1Pレバー上下で選択、1Pショット1で決定

▲ゲームの起動中にテスト・スイッチを押すと、このような画面になる。なお、テスト・スイッチは設置店の関係者しか押せない

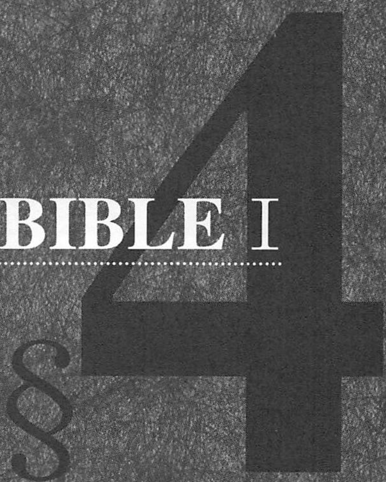
ゲーム設定

難度　易・・・4・・・・難
攻撃力　低・2・・高
タイマー　遅1・・・速
> 勝負モード　7本勝負
イベント　ノーマル
設定メニューに戻る

1Pレバー上下で選択
左右またはショット1、ショット2で変更

▲レバーとボタンで項目を選び、その内容を変更していく。ここで設定した項目は、電源を切っても保存される

THE FIGHTING BIBLE I
(Vs 2P BATTLE)



対2P戦基礎知識 『ストⅢ』で勝つための6つの新システム活用法

『ストⅡ』と同じ闘いかたでは勝てない！

『ストⅢ』は、数あるカプコンの対戦格闘のなかでも看板作品と言える『ストリートファイター』シリーズの最新作。よって、読者のなかには、『ストⅡ』から受け継がれてきた戦法を使えば、十分に闘っていける……と考えている人も多いはずだ。

だが、それは大きなまちがい。このゲームには、ブロッキングやダッシュなどの新システムが大量に導入されており、キャラクターの戦略は『ストⅡ』時代と大きく異なったものになっている。攻めるにも守るにも、新システムを活用した闘いかたを習得しておかなければ、『ストⅢ』で勝ちつづけることはできないのだ。

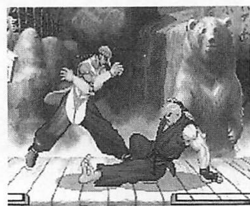
キャラクター固有の戦法の紹介は、P.162からのキャラ別攻略にゆずるとして、ここでは、『ストⅢ』で新たに加わったシステムをいかに闘いに組みこむか、について解説する。最初からすべてを覚える必要はない。できそうなものからひとつずつ、確実に使えるようになっていこう。

1 すばやく間合いを変化させる　ダッシュ

一部の技をのぞけば、キャラクターが「歩く」と「ジャンプ」でしか移動できなかった『ストⅡ』時代と異なり、『ストⅢ』にはさまざまな移動手段が用意されている。ここで紹介するダッシュもそのひとつ。ふつうに歩くよりもすばやく移動できるのだ。

前方ダッシュは、お互いの基本技が届かないような遠距離から近づいて、接近戦へ持ちこんだり投げを仕掛けるときに使う。キャラクターによっては相手の足払いを避けることも可能だ。

後方ダッシュは、間合いを離したい場合や攻撃を避けたいときに使える。



◀ユン&ヤンの前方ダッシュなら一部の足払いをすかせる

2 飛距離とスピードがUP　ハイジャンプ

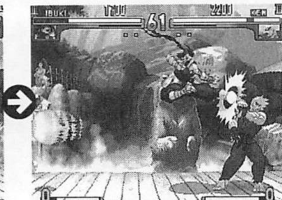
通常よりも高く、遠く跳ぶのがハイジャンプ。これを利用すれば、いぶきやユン&ヤンなら画面の端から端まで跳びこむこともできる。

おもな使い道はふたつ。ひとつは、相手が遠くから飛び道具を撃ってきたときの跳びこみ用だ。リュウ、ユン&ヤン、いぶき、ケンなら問題なく跳びこめるが、ジャンプの滞空時間が長いエレナ、ショーンなどは、先読みで跳ぶ必要がある。

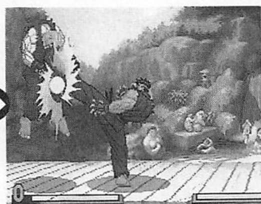
もうひとつは、画面端に追いつめられているときの緊急脱出用。相手の連係が途切れたスキなどに使おう。

▶間合いが広いからといって相手が不用意に飛び道具を撃ってきたら、迷わず跳びこめ









◀連係が途切れたから、跳ぶはず……と相手に読まれると対空技のマトになるので注意

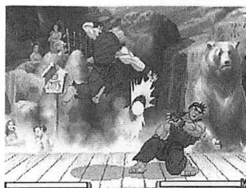
③ ガードを揺さぶれ！ リープアタック

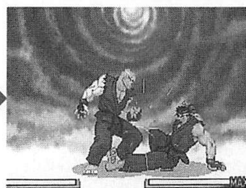
小さくジャンプしながら攻撃を出すリープアタックは、全キャラクターが持っているしゃがみガード不能技だ。

相手の足払いを避けつつ攻撃したいとき、あるいは足払いとの2択攻撃を仕掛けるときに使うのが基本。着地後に反撃を食らわないように、攻撃判定の先端だけを当てること。

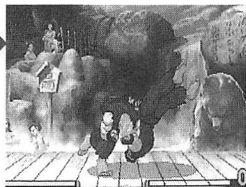
ヒットさせたあとは、足払い、無敵技、投げ、再度リープアタック、を使いわけて攻めを継続しよう。ヒット時の間合いによっては、基本技やスーパーアーツにつなげることも可能だ。

ひとつだけ注意しておきたいのは、キャラクターによってリープアタックの性能が大きく異なる、ということ。ユン&ヤンのように、性能がイマイチなら無理に使う必要はないだろう。





◀あせって反撃してきそうなら無敵技でカウンター



◀ガードを固めている場合はそのまま近づいて投げる

④ 相手に攻めさせるな クイックスタンディング

ダウンor転倒効果を持つ技（一部例外あり）を食らったときに使う。通常よりもすばやく起きるだけではなく、相手との間合いが離せるのも利点だ。

ブロッキングが導入されているためだろうか、どのキャラクターも無敵技および対空技の信頼性は低い。とくにスーパーアーツは、『ストⅡ』時代と同じ感覚で使用するとイタい目にあうことも少なくない。そのため、めくりジャンプ攻撃や2択攻撃で起き上がりを攻められる状況は、できるだけ回避したいところだ。そこで役に立つのがクイックスタンディングというわけ。自分がダウンor転倒したときは、かならず使用するクセをつけておこう。

逆に、使わないほうがいい状況は、相手に起き上がりを攻めてきてほしいとき……つまり、信頼できる無敵技でカウンターを狙うときだけだ。



▲自分の身体が地面につく瞬間にレバーを⬇へチョンと入れるのがコツ。デメリットは存在しないので、使わない手はないぞ

⑤ うまくキマれば大ダメージ SAキャンセル

本来は必殺技キャンセルができない技をキャンセルしてスーパーアーツへつなげるのが、SAキャンセルだ。

ほかの技よりも攻撃力が高いところがスーパーアーツの魅力だが、過去の作品で登場していたスーパーコンボとちがい、無敵時間が短めに設定されているものが多い。したがって、単体で出すよりもSAキャンセルを利用して連続技に組みこむほうが、ヒットさせやすいのだ。スーパーアーツを有効に活用するためにもマスターしよう。

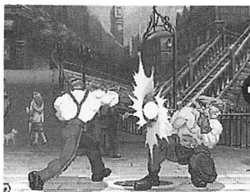
ちなみに、コマンド入力は以下の要領で行なえば、比較的ラクだ。

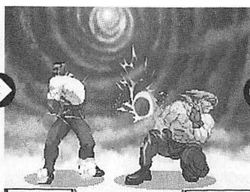
●波動拳→真空波動拳

「⬇⬊➡＋Ⓟ、⬇⬊➡＋Ⓟ」。波動拳のコマンドが真空波動拳のコマンドの前半部分を兼ねているわけだ。なお、⬇⬊➡は⬅⬋⬇⬊➡でもかまわない。

●昇龍拳→神龍拳

コマンドの優先順位の関係により、➡⬇⬊➡＋Ⓟと入力すると、波動拳ではなく昇龍拳が出る。よって、「➡⬇⬊➡＋Ⓟ、⬇⬊➡＋Ⓚ」でOK。







◀SAキャンセルは、必殺技にかけるものとはかぎらない。たとえばダッドリーの➡＋強Ⓟのように、SAキャンセルのみ可能な基本技&特殊技も存在する

6 攻めに守りに大活躍 ブロッキング

『ヴァンパイア』シリーズのガードキャンセル、『ZERO』シリーズのZEROカウンターなど、近年のカプコンの対戦格闘にはかならず、「防御状態から反撃するためのシステム」が導入されてきた。そのなかでも、本作のブロッキングは群を抜いて強力だ。理由としては、以下の3つがあげられる。

●地上、空中を問わず使える

ブロッキングは、ガード操作が可能な状況（強制ガードが働いているときをのぞく）、およびジャンプ中に技を出していない場合なら、いつでも使うことができる。一部の技（→P.161）をのぞけば、ゲーム中のあらゆる攻撃がブロッキングの対象となるのだ。

●成功すればダメージを受けない

ブロッキングで相手の技を受け流した場合は、必殺技のケズリを含めたあらゆるダメージを無効化できる。たとえ自分の体力ゲージがちょうどゼロの状態でも、その後の攻撃をブロッキングしているかぎりはKOされずにすむ。

●相手の技を受け流したあとに出す攻撃をプレイヤーが選択できる

ZEROカウンターなどが、相手の技を防いだあとに出す技が一定だったのに対し、ブロッキングでは受け流したあとに好きな技が出せる。したがって、連続技やターゲットコンボの起点となる技をキメれば、１回のチャンスで大ダメージを与えられるわけだ。

……いちおう「相手の技に合わせて上段と下段を使いわける必要がある」「失敗したときは一方的に技を食らいやすい」などのリスクはあるが、上記のメリットはそれをおぎなってあまりある。きちんと使いこなせば、勝率が格段に上がることまちがいなしだ。

ブロッキングCHANCE ① ジャンプ攻撃に

相手に跳びこんだときに、たいていのプレイヤーはジャンプ攻撃を出す。もしヒットすれば、そのまま連続技へ持ちこんでダメージを与えるチャンスだし、無条件に対空技を食らうよりは相手の技をツブす可能性にかけたほうがいい……と考えるからだ。

それはつまり、相手がこちらへ跳びこんでくる状況はブロッキングが狙いやすい（成功しやすい）ということを意味する。対空迎撃としての役割を果たすだけでなく、相手に大ダメージを与えるチャンスを作ることができるので、ぜひ活用したい。

成功後は 基本的に、空中にいた相手が着地したスキに攻撃を当てていくことになる。そこで問題となるのが、ジャンプ攻撃をブロッキングした瞬間の位置関係。相手の頭と自分の頭との間隔がせまいほど、さらにジャンプ攻撃の打点が低いほど相手の着地点は手前になるのだ。前者は下の写真を、後者は相手のジャンプ攻撃が自分の頭にめりこんでいるか否かを基準にするといいだろう。

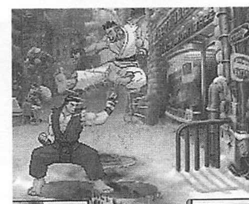
ちなみに、ブロッキングされたあとに着地した相手は、一定時間しゃがみガードがしにくい(→P.132)。したがって、立ちガード不能の技のほうが比較的ヒットしやすいのだ。相手との間合いやジャンプ攻撃の打点を瞬時に判断するのがツラい人は、とりあえずしゃがみ強Ⓚを出しておくのも手だ。

《表１》ブロッキング後にキメる技(ショーンのみ遠距離はない)

キャラ名	間合い	キメる技
アレックス	近	弱・パワーボム、近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップ
	遠	➡＋中Ⓟ、立ち中Ⓟ
リュウ&ケン	近	しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→スーパーアーツ
	遠	立ち強Ⓚ
ユン&ヤン	近	立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟ→スーパーアーツ
	遠	しゃがみ強Ⓚ
ダッドリー	近	立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ→強・ジェットアッパー→スーパーアーツ
	遠	しゃがみ強Ⓚ（→中・ダッキングアッパー×３→スーパーアーツ）
ネクロ	共通	立ち中Ⓟ→弱・スネークファング
いぶき	共通	しゃがみ強Ⓚ→レバー中立＋強Ⓚ
エレナ	近	しゃがみ中Ⓟ→弱・スクラッチホイール
	遠	しゃがみ強Ⓚ、⬊＋強Ⓚ
オロ	近	近距離立ち中Ⓚ→弱・仁王力
	遠	遠距離立ち強Ⓚ
ショーン	近	近距離立ち強Ⓚ→弱・ショーンタックル



◀相手が近い場合は、左表の「近」の技がキメられる



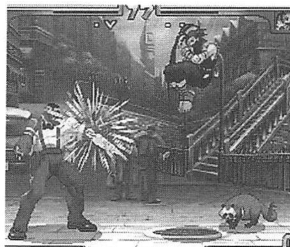
◀写真よりも相手が離れている場合は「遠」の技で攻撃だ

ブロッキングCHANCE ② 飛び道具に

相手が遠距離から飛び道具を撃ってきたときの対処法としては、
①垂直ジャンプで避ける
②弾をガードする
……のふたつが一般的だが、どちらも自分の行動が制限されるのが難点。とくに後者は、少量ながら体力をケズられるのもイタいところだ。

そこでブロッキングの登場となる。ケズリによるダメージはいっさい受けないし、自分のスーパーアーツゲージが4ドットも増える。まさに、いいことずくめなのだ。

成功後は 飛び道具をブロッキングしても、相手は硬直しない（技のフォロースルーをのぞく）ので、反撃として突進技を出しても間に合わないことが多い。自分のスーパーアーツゲージが増えただけでよし、と考えたほうがいいだろう。

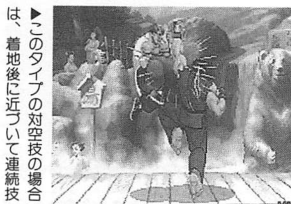

▲飛び道具を連発して逃げまわる相手にも有効。弾をブロッキングしながら近づけ

ブロッキングCHANCE ③ 対空技に

スキを見て跳びこんだつもりだったのに、相手は対空技を使う準備をして待っていた……2D対戦格闘ではよく見られる場面だが、空中ブロッキングを使えば、そんな危機も回避できる。

成功後は 相手が使った対空技の種類によって、ブロッキング後にキメることが可能な技が変わってくる。

昇龍拳や鬼ヤンマなどの上空へ跳ぶタイプの必殺技なら、相手の対空技のフォロースルー中に歩いて目の前まで近づけるため、《表2》にあるような強力な連続技が使える。しかし、基本技の場合は間合いが離れすぎるので、着地してから攻撃するのはちょっと無理。まだ空中にいるうちにジャンプ強Ⓚを出すのが無難だ。

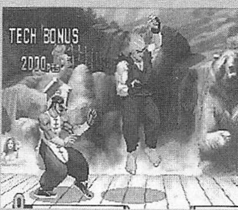

▶このタイプの対空技の場合は、着地後に近づいて連続技


◀基本技対空ならば、ブロッキング直後にジャンプ強Ⓚで

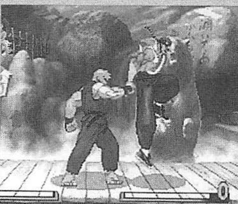
注意! 空中ブロッキングはかならず「レバー➡」で!

空中ブロッキングには、技を受け流したあとに後方へ跳ね返る「レバー➡」と前方へ跳ね返る「レバー⬇」の2種類がある。どちらを使っても同じように思えるが、じつはブロッキング後の滞空時間に大きな差がある。前者ならば悪くても相手と同時に着地できるが、後者だと相手のほうが先に行動可能になる場合が多いのだ。よって、ふだんは「レバー➡」のほうを使おう。

ただし、竜巻旋風脚やトルネードをブロッキングするなら、攻撃範囲からすぐに脱出できる「レバー⬇」のほうがいい。例外として覚えておくこと。



◀「レバー➡」なら相手よりも先に着地することができる


◀「レバー⬇」だと背後から攻撃を食らう可能性がある

《表2》ブロッキング後にキメる技（相手より先に着地した場合）

キャラ名	キメる技
アレックス	弱・パワーボム、近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップ
リュウ&ケン	しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→スーパーアーツ
ユン&ヤン	立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟ→スーパーアーツ
ダッドリー	（相手が画面端）しゃがみ強Ⓚ→中・ダッキングアッパー×3→スーパーアーツ 立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ→強・ジェットアッパー
ネクロ	立ち弱Ⓚ→レバー中立＋中Ⓟ→弱・スネークファング
いぶき	近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→レバー中立＋強Ⓚ
エレナ	しゃがみ中Ⓟ→弱・スクラッチホイール
オロ	近距離立ち中Ⓚ→弱・仁王力
ショーン	近距離立ち強Ⓚ→強・トルネードor弱・ショーンタックル

ブロッキングCHANCE ④　地上攻撃に

あくまでも単発の技であるジャンプ攻撃や飛び道具とはちがい、地上攻撃に対してブロッキングを狙うときは、相手の技のつなぎ目に割りこむことになる。そのためには、相手がどのような連係を仕掛けてくるかを知っておくことが不可欠だ。ここから3ページにわたって、代表的な連係をあげてみたので参考にしてほしい。

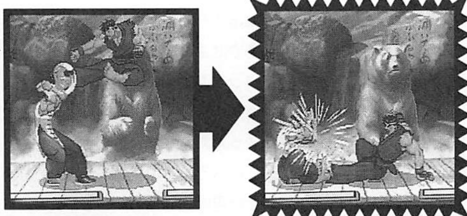
成功後は 基本的に《表3》の技を使うが、相手が近くにいて立ち状態なら、P.157の《表2》の技を使ってもかまわない。

《表3》地上攻撃をブロッキング後にキメる技

使用キャラ	キメる技
アレックス	近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップ、しゃがみ強Ⓚ
リュウ&ケン	しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→スーパーアーツ、立ち強Ⓚ
ユン&ヤン	立ち強Ⓚ
ダッドリー	しゃがみ強Ⓚ(→中・ダッキングアッパー×3→スーパーアーツ)
ネクロ	⬅＋中Ⓟ→弱・スネークファング、しゃがみ強Ⓚ
いぶき	しゃがみ強Ⓚ→レバー中立＋強Ⓚ
エレナ	しゃがみ中Ⓟ→弱・スクラッチホイール、しゃがみ強Ⓚ
オロ	近距離立ち中Ⓚ→弱・仁王力、しゃがみ強Ⓚ
ショーン	近距離立ち強Ⓚ→弱・ショーンタックル

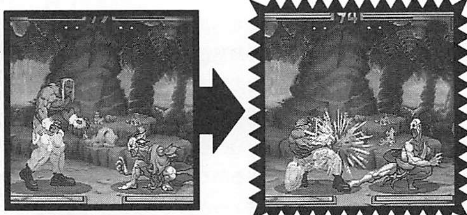
全キャラ共通：ジャンプ攻撃直後の地上攻撃

ジャンプ攻撃をガードさせたあとに、攻撃判定の出現が早い基本技を当てて連係を継続させるのは、2D対戦格闘においてはポピュラーな戦法のひとつだ。たいていの人はしゃがみ攻撃を出してくるので、ジャンプ攻撃をガードした直後にレバーを⬇へ入れればOK。



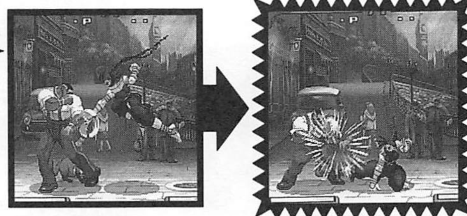
全キャラ共通：中間〜近距離での攻防

中間距離から間合いをつめるときに、相手の攻撃範囲内まで接近できたら、そのあとは「少し歩いてレバーを⬇、少し歩いてレバーを⬇……」という行動をくり返しながら前進しよう。相手が技を出してくればブロッキングが発動するし、何も出してこなくてもダメージは受けない。



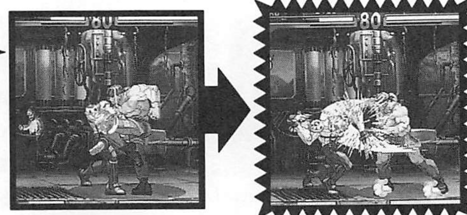
全キャラ共通：リープアタック→しゃがみ弱攻撃

もし、相手のリープアタックを立ちガードした場合は、その直後に下段ブロッキングを狙ってみよう。心理的に、しゃがみガード不能技がガードされた直後には立ちガード不能技……とくに足払いで攻撃したくなるものだからだ。バクチ的だが、ガードを固めているよりはずっといい。



アレックス：近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップ

ヒット時は連続技となるものの、ガードしたときは強制ガードにならないので、ブロッキングで割りこめる。タイミングは少々シビアだが、相手がよく使う状況（跳びこみ後やこちらの起き上がり時など）で、レバーを⬉→ニュートラル→➡or⬇とすばやく入力すれば成功しやすい。



アレックス：立ち弱Ⓚ連打

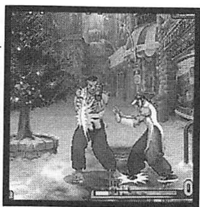
見た目には強制ガードが成立しているように思えるが、じつは割りこみ可能。立ち弱Ⓚを1～2回ガードした直後が狙い目だ。ちなみに、立ち弱Ⓚ連打のあとの遠距離立ち中Ⓚに対してブロッキングを狙うのは、タイミングがとりにくいうえに反撃が届かないことが多いのでイマイチ。





ユン&ヤン：虎撲子→立ち強Ⓚ

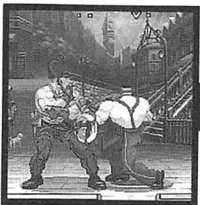
起き上がり時に多用される連係。ケズリのことを考えると虎撲子をブロッキングしたいところだが、フェイントが存在するのでオススメできない。むしろ、そのあとの立ち強Ⓚにタイミングを合わせたほうが安全確実だ。虎撲子をガードしたあとに一瞬だけ待ってレバー入力をしよう。





ダッドリー：立ち中Ⓚ→強Ⓚのラッシュ

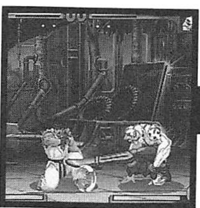
至近距離で、立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボをくり返す……というもの。攻撃は「ワンツー、ワンツー……」というように2発1セットでくり出されている。つまり、立ち中Ⓚ→強Ⓚとガードしたあと、相手がつぎの立ち中Ⓚを出すのと同じタイミングでレバー入力すればOKだ。

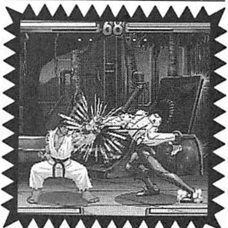




ネクロ：しゃがみ弱Ⓚ→弱・トルネイドフック

ドリルキックをガードさせたあとに使ってくる、基本的なケズリ・コンビネーションのひとつ。通常は強制ガードとなるが、しゃがみ弱Ⓚが一定以上離れた位置から当たった場合（写真参照）は弱・トルネイドフックの1ヒット目が空振りするので、2ヒット目にブロッキングが狙える。





いぶき：立ちorしゃがみ弱Ⓚ連打→➡＋中Ⓚ

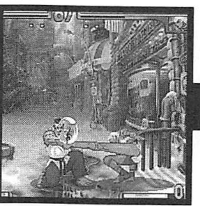
いぶきの➡＋中Ⓚは、小さくジャンプしたあとに相手の頭上から足を振りおろす技だ。よって、ブロッキング後の状況は、ジャンプ攻撃をブロッキングしたときと似たものになる。相手の技を受け流したあとは、《表3》の技ではなくP.156の《表1》の技を使うように。





エレナ：しゃがみ中Ⓟ→マレットスマッシュ

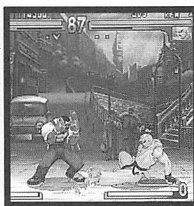
マレットスマッシュは予備動作が大きいので、相手が技を出したのを確認してからブロッキングを試みても、十分に間に合う。ちなみに、マレットスマッシュの2ヒット目は攻撃判定の出現タイミングがやや遅め。1ヒット目のブロッキング後に一拍置いてからレバーを入力しよう。





ケン：しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳

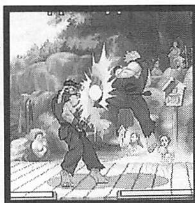
しゃがみ中Ⓚの先端ギリギリをガードした場合、つぎの強・波動拳が当たる直前に行動可能となる。とりあえず、しゃがみ中Ⓚをガードした直後はかならずブロッキングの操作をする……というクセをつけておけば、強制ガードかブロッキングのどちらかが発動するので便利だ。





ケン：強・竜巻旋風脚後の攻撃

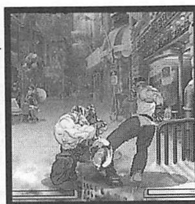
ケンにジャンプ攻撃→近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ→強・竜巻旋風脚という連続技をキメられた直後に、中または強攻撃を1回でも食らうと、スタン状態になってしまいやすい。しかし、強・竜巻旋風脚の直後に➡（⬇）＋中（強）Ⓟと入力しておけば、投げを含む大半の攻撃を無効化できる。

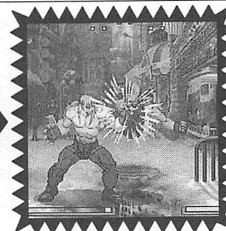




ショーン：立ち中Ⓚ→弱・リュウビキャク

エレナのしゃがみ中Ⓟ→マレットスマッシュと同じく、相手が技を出したのを見てから上段ブロッキングを狙えば簡単に受け流せる。しかも、相手は目の前で立ったまま硬直しているため、P.157の《表2》にあるような強力な連続技がキメられるのだ。このチャンスをのがさないように。





ブロッキングCHANCE ⑤ 複数ヒット技に

ブロッキングは1回につき1ヒット分の攻撃判定にしか効果を発しない。よって、複数ヒット技をブロッキングしたい場合は、攻撃判定の出現回数分だけ……たとえば真空波動拳なら5回分のレバー操作をする必要がある。

ただ、攻撃判定の出現タイミングは技ごとに異なる。誌面の都合上、全部の技に関する解説を掲載することはできないが、下のカコミで簡単な解説をしているほか、いくつかの技については「超情報局（→P.209）」でもブロッキングのコツを紹介しているので、参考にしてほしい。

なお、地上でブロッキングするときは、できるだけ下段（⬇）を使うこと。上段（➡）の場合、レバー入力の間隔が短すぎると前方ダッシュが暴発する可能性が高いし、下段のほうが攻撃受付時間が長いからだ。

成功後は ブロッキングした技の種類によって、キメる技が変わる。空中から攻撃するタイプならP.156の《表1》、昇龍裂破などの宙に浮くタイプならP.157の《表2》、飛び道具（至近距離）や地上攻撃ならP.158の《表3》の技を使おう。

Ⓐ一定型

レバーの入力タイミングが等間隔の技。真空波動拳、電刃波動拳、夜行魂といった飛び道具系スーパーアーツや、リュウの竜巻旋風脚がその代表例だ。また、攻撃判定が2ヒット分しか出現しない技もここに含まれる。1ヒット目と2ヒット目の間隔がどれぐらいなのかを覚えれば、比較的ラクに受け流せるはずだ。

Ⓑ変則型

攻撃判定出現のリズムが等間隔ではないため、レバー入力のタイミングが途中で変化する技。ブレイブダンスや昇龍裂破をはじめとする大半のスーパーアーツ、ダッドリーのマシンガンブロー、ケンの竜巻旋風脚などがこのタイプだ。キャラクターの声や攻撃時のグラフィック、ヒット時の効果音を頼りにタイミングをはかってみよう。

Ⓒ可変型

ダッドリーのローリングサンダー、いぶきの霞朱雀といった、攻撃側の追加入力によって攻撃判定の出現回数などが変化する技。「攻撃が終わったな」と思ってブロッキング操作を止めたら、まだ攻撃が継続していた……ということのないように、完全に相手の動きが止まるか攻撃が当たらなくなるまではブロッキングしつづけよう。

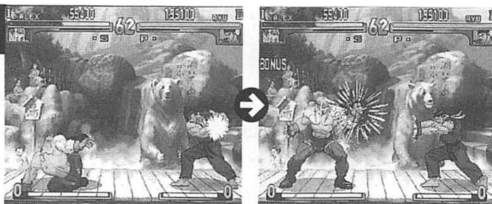
ブロッキングCHANCE ⑥　起き上がりに重ねてきた技に

こちらの起き上がりにジャンプ攻撃や足払いなどを重ねられた場合、従来のカプコン作品なら、起き上がったと同時に（＝リバーサルで）無敵技を出せば反撃が可能だった。しかし『ストIII』には、攻撃判定出現後も全身無敵の継続する技がほとんどないので、相打ちになることが多い。

そんなときにもブロッキングが役に立つ。自分が起き上がる瞬間にレバー入力をしておけば、相手が技を重ねてきたときにはブロッキングが発動するし、何もしてこなかった場合もスキはほとんどない。信頼できる無敵必殺技を持っていないキャラクターならば、ぜひ覚えておきたいテクニックだ。

成功後は　相手が重ねてきた技に応じて、どんな行動をするかを変えよう（例：ジャンプ攻撃ならＰ.156《表１》の技で反撃）。

電刃波動拳



▶昇龍拳→ＳＡキャンセル電刃波動拳も、起き上がりと同時にブロッキングすれば受け流せる

相手のブロッキングをくずす方法

ここまでの解説を読めばわかったと思うが、ブロッキングはさまざまな状況で、さまざまな技に対して使うことができる。もし相手が「ブロッキング後の反撃」だけを狙う、いわゆる待ち戦法をとってきたとすると、キビしい闘いを強いられることになる。

以下に紹介するのは、相手がブロッキングを使いこなし、こちらの攻撃をことごとく受け流してきた場合の対応策。これらを自分のキャラクターの基本戦術に組みこんでいけば、相手もブロッキングが使いにくくなり、闘いのペースを取りもどせるはずだ。

①投げとの2択

ブロッキングは、基本的に相手の技から攻撃判定が出現していないと発動しない。つまり、投げにはまったくの無力なのだ。①ジャンプ攻撃やしゃがみ攻撃をガードさせたあと、②相手が起き上がったあとに一瞬待ってから、③前方ダッシュで接近した直後、など相手がブロッキングを狙ってきそうなところで裏をかいていきたい。

なお、いぶきの雷打とオロの仁王力はブロッキングすることができない。これらの技を活用するのも手だ。

②ジャンプ攻撃をスカす

ジャンプ攻撃は、遠距離から撃った飛び道具と同じぐらいブロッキングを狙われやすい技だ。しかし、ジャンプ中に技を出さず、着地と同時にしゃがみ攻撃や投げを仕掛ければ、上段ブロッキングを無効化できる。ユン&ヤンの「雷撃蹴で目の前に着地→地上攻撃」という戦法も、これに含まれる。

ただし、相手がこちらの降りぎわに地上攻撃を仕掛けてきた場合、無条件に食らってしまう。相手に読まれないようにすること。

③ガード限定技の活用

地上攻撃へのブロッキングを試みる場合、たいていのプレイヤーは立ち攻撃としゃがみ攻撃の両方に有効な下段ブロッキングを使う。もしも、相手に地上攻撃をブロッキングされることが多いなら、連係にしゃがみガード不能技を多めに組みこんでみよう。

なかでも有効なのは、しゃがみ弱Ⓚとリープアタックによる2択攻撃。すばやい動きでガード&ブロッキングの方向を上下に揺さぶることができるし、どのキャラクターでも実行可能だ。

④複数ヒット技の活用

ブロッキングは、１回につきひとつの攻撃判定しか無効化できない。したがって、相手に「何回分ブロッキング操作をすればいいのか」を読まれないようにすることで、攻撃がヒットする確率を高くすることが可能だ。以下の例を参考に、いろいろ考えてみよう。

●ケンが対空技に昇龍拳を使う場合、弱と中を使いわける

●ユン&ヤンが跳びこむときに、ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚの空中ターゲットコンボとジャンプ強Ⓟを使いわける

⑤技のタイミングをズラす

レバーを入力した直後から、攻撃をブロッキングできなくなるまでの時間（＝攻撃受付時間）は、最大でも60分の10秒（→Ｐ.146）というわずかなものだ。この時間内に攻撃を当てないようにすれば、相手のブロッキングを無効化することができる。

地上攻撃による連係で相手を固めるときや、対空技を使うときは、同じ技を同じリズムで出すのではなく、いろいろな技（あるいは必殺技の弱〜強）を使いわけてタイミングをズラそう。



対2P戦攻略

アレックス

トップクラスの攻撃力を誇るパワー・ファイター。それを活かした跳びこみ主体の闘いかたが得意だ。

基本戦術

①コマンド投げに頼るなかれ!!

アレックスはパワーボムやヘッドバットなど、さまざまなコマンド投げを持っているが、どれもコマンド成立から相手をつかむまでにタイムラグがあり、弱攻撃連打などで簡単に反撃される。よって、持ち前の攻撃力を活かして、基本技や打撃系の必殺技を中心に闘いを組み立てよう。

そこで重要となるのが、『覚えておきたい連続技』の項で紹介している連続技。スタート時、スキのある技をガードしたとき、相手の飛び道具を先読みしたときなど、積極的に狙っていきたい。攻撃力、ピヨリ値ともに申しぶんなく、ガード後にすぐコマンドを入力すれば、弱・昇龍拳のスキにもヒットさせることができるのだ。3～4回キメれば相手がどんなキャラクターでもKOできるぞ。

②接近戦時のコンビネーション

左の項のジャンプ攻撃がガードされた場合は、近距離立ち中Ⓚを出さずに、以下の連係で攻めつづけよう。

⑴立ち弱Ⓚ→強・フラッシュチョップ
⑵しゃがみ弱Ⓚorしゃがみ中Ⓚ→弱・エアスタンピート
⑶しゃがみ強Ⓟ→弱・エアスタンピート
⑷立ち弱Ⓚ（×1～3）→遠距離立ち中Ⓚ

⑴～⑶はそのままの位置で、⑷は遠距離立ち中Ⓚのあとに前方ダッシュや前方ジャンプを使って相手に接近すれば、再度⑴～⑷の連係につなげて攻めを継続できる。⑶で攻めるとき、相手がしゃがみ強Ⓟのスキに反撃してくる場合は、弱・エアスタンピートのかわりに各種スーパーアーツを出したり、ブロッキングを狙ってみるのも効果的だ。

③パワーボムはここで使え!!

パワーボムは相手を投げるまでのスキが大きく、反撃を受けたり逃げられる可能性が高い。しかし、以下のような状況で使えば、有効な攻撃となるのだ。

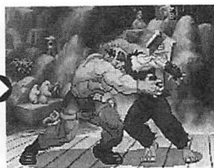
⑴ジャンプ中に攻撃せず、着地と同時に投げる
⑵前方ダッシュで近づいて投げる
⑶立ち弱Ⓚ、ジャンプ攻撃、リープアタックを当てたあとに一瞬待って（投げ不能時間を解除させて）から投げる
⑷相手が起き上がったときに一瞬待ってから投げる
⑸しゃがみ強Ⓟで対空迎撃し、着地と同時に投げる

これらの戦法を行なうには、あらかじめ打撃技を主体に攻めておくことが重要。そうすれば、相手はガードを固めたりブロッキングを狙ってくるようになるため、さらにパワーボムがキマりやすくなるのだ。

ちなみに、パワーボムは強になるほど、攻撃力が上がるかわりに予備動作が長くなり、投げ間合いもせまくなってしまう。確実性を求めるなら弱だけを使うこと。



▲相手が近くでダウンしたときには、起き上がりに接近し……



▲そのままパワーボム。ガードを固めがちな相手に有効だ

覚えておきたい連続技

跳びこみ時はジャンプ中Ⓟ（攻撃力優先なら強Ⓟ）、地上から仕掛ける場合は中or強・フラッシュチョップが起点となる。相手の体力を3割以上奪えるが、間合いが離れていると最後の弱・フラッシュチョップが空振りすることがあるので注意が必要。

ジャンプ強Ⓟ
(中or強・フラッシュチョップ)



→ 近距離立ち中Ⓚ



→ 弱・フラッシュチョップ



この状況での行動は？

スタート時

積極的に、跳びこみからの連続技を狙おう。もし、相手キャラクターが強力な対空技を持っていたとしても、次項『跳びこみ時』で説明している方法を使えばフォロー可能だ。無難にいくなら、遠距離立ち中Ⓚでケンセイ。



◀跳びこみが成功すればその後の展開を有利に運ぶことができるぞ

跳びこみ時

通常は、低い打点でジャンプ強Ⓟを当てるのがベスト。このとき、レバーを➡に入れたあとに一瞬待って強Ⓟを入力すれば、相手が対空技を出してきてもブロッキングできることが多い。リュウやケンとの対戦時に有効だ。

相手がジャンプ攻撃で迎撃してくる可能性がある場合は、ジャンプ中Ⓟがオススメ。強Ⓟより攻撃力は低いが、攻撃判定の出現が早いので、技を出すタイミングがとりやすい。強Ⓟの空振りがコワい人はこちらを使おう。

相手がダウン

相手のスーパーアーツゲージがタマっていなければ、起き上がりに近距離立ち中Ⓚを重ねて、近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップの連続技を狙おう。可能なら弱・フラッシュチョップをブーメランレイドにしてもいい。近距離立ち中Ⓚがガードされたらフラッシュチョップを出さず、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚなどでケンセイだ。

スーパーアーツゲージがある相手には、遠距離から強・フラッシュチョップを重ねておくのが無難だろう。

対空迎撃

反応できるなら、相手が跳んだ瞬間にこちらも跳び、前方ジャンプ中Ⓟで迎撃する。攻撃力の高さが魅力だ。

ジャンプ中Ⓟが間に合わないなら、いったん相手の技をブロッキングしてから➡＋中Ⓟ。ブロッキング後の技を➡＋中Ⓟにするのは、相手がジャンプ攻撃を出さずに投げを狙ってきたときに、投げ返すためだ。

近距離ならばしゃがみ強Ⓟでも迎撃可能。エアニースマッシュは、相手のジャンプを先読みしたときのみ使え。

間合いをつめる

基本は前方ジャンプ。ジャンプ頂点付近で中Ⓟを出せば、相手のジャンプをケンセイ＆迎撃できる。よりスキを小さくしたいときは、ジャンプ中Ⓟに似た技が出るリープアタックでも可。

遠距離立ち中Ⓚ→前方ダッシュで近づくのも手だ。ただし、スーパーアーツなどによるカウンターを食らうおそれもあるので、技を出すタイミングを読まれないように。

フライングクロスチョップは着地後のスキが大きい。多用すると危険だ。

相手のガードをくずす

基本戦術③で紹介した方法でパワーボムをキメる以外に、しゃがみガード不能の立ち強Ⓟを使うのも有効。攻撃判定の出現が早いので反応されにくいのだ。ジャンプ攻撃をガードさせた直後や相手の起き上がりに出そう。



◀相手の足払いを回避しながら攻撃できるリープアタックもオススメだ

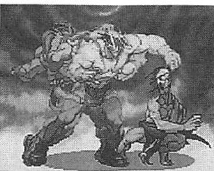
スーパーアーツの使い道

Ⅰ ハイパーボム

相手の体力ゲージの2分の1を奪うほどの破壊力を秘めたコマンド投げ系のスーパーアーツ。わずかだが相手の動きを止めることができるため、相手と密着した状態から出せば、ほぼ確実にキマるのが魅力だ。ジャンプ攻撃をガードさせたあとや、立ちorしゃがみ弱Ⓚから仕掛けるのがセオリーとなる。また、相手にラッシュをかけられているときに、レバーを回転させながらⓅボタンを連打すれば、技と技のつなぎに割りこむことも可能。

Ⅱ ブーメランレイド

連続技や基本戦術②で紹介した連係に組みこむことで真価を発揮する技。無敵時間が長めなので、引きつけて出せば対空技としても機能する。ただ、ほかのスーパーアーツにくらべると攻撃力が低めなのが難点。



◀こちらの起き上がりに攻めこまれても、リバーサルで出せば反撃できる

Ⅲ スタンガンヘッドバット

単発ではジャンプで回避されやすいので、相手が地上攻撃を出したときに使うこと。①フラッシュチョップ、エアスタンピート、しゃがみ強Ⓟをガードさせて反撃を誘った直後、②飛び道具を撃たれたとき、③こちらの起き上がりに技を重ねてきたときなどが狙い目だ。相手をスタン状態にさせたら、前方ダッシュ後に強・フラッシュチョップ→近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップの連続技をキメれば、合計ダメージ量はハイパーボムを上まわる。



対2P戦攻略

リュウ

基本技を使いこなせてこそ真のリュウ使い。システムを把握したら、まずは基本技からキワめていこう。

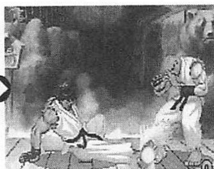
基本戦術

①遠くの間合いでは何をする?

相手との間合いがスタート時よりも離れたときは、弱～強を使いわけながら波動拳を撃つのがもっとも簡単な闘いかたと言える。しかし、これだけだと相手との飛び道具の撃ち合いで膠着状態になったり、ハイジャンプによる跳びこみや遠距離戦用の必殺技のエジキとなりやすい。『ストIII』のリュウが闘いやすいポジションは、基本技が届く間合い～スタート時の間合いぐらい。したがって、遠距離戦では波動拳を撃つ回数を最小限におさえ、少しずつ前に歩いていこう。ここで、相手が飛び道具を撃ってきたりリーチの長い技を出してきたらブロッキング(最悪でもガード)で防ぎ、確実に間合いを近づけていくのだ。

そうしてスタート時の間合いまで接近できたら、スキを見て前方ジャンプや前方ダッシュを使い、イッキに間合いをつめて攻勢に転じよう。ただし、相手よりも残り体力が多い場合は無理に攻めこまず、基本戦術②のように堅実に闘っていくことをオススメする。


▲スタート時の間合いまで接近したら、前方ダッシュから……


▲しゃがみ中Ⓚ。ここから強・波動拳につなぐのがオススメだ

②基本技で地上戦を制す

リュウには、強力で使いやすい基本技がたくさんある。これらを使いこなせば、地上戦でペースをにぎれるぞ。

スタート時よりも少し近い間合いでは、リーチが長くてツブされにくい立ち強Ⓚ、足払いへのカウンターに適した遠距離立ち中Ⓚなどで相手をケンセイしよう。リーチは先のふたつにおとるが、攻撃力を重視するなら遠距離立ち強Ⓟ→強Ⓚのターゲットコンボを使う手もある。

接近戦になったら、相手の動きをおさえこむようにしゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚ、立ち弱Ⓚを間合いに応じて使っていく。これらの技はすべて必殺技キャンセルが可能だが、あまり間合いが広がりすぎないように、できるだけキャンセルをかけずに基本技で押していこう。

③しゃがみ中Ⓚからのバリエーション

地上戦で相手を制し、要所で連続技がキメられるようになれば、勝率は大幅にアップする。とくに、しゃがみ中Ⓚから以下の必殺技につなげる連続技はマスターしたい。

強・波動拳は、攻撃力はもっとも低いが、ガードされた場合でも反撃を受ける可能性が少ない。SAキャンセルが可能な点もポイントだ。

弱・上段足刀蹴りは波動拳と対照的。攻撃力は高めだがガードされたときの反撃がコワい。

強・昇龍拳もガードされるとスキだらけだが、しゃがみ中Ⓚをヒットさせたときの間合いが近ければ2ヒットし、上記のふたつよりも攻撃力&ピヨリ値が高くなる。

なお、これらの連続技はジャンプ攻撃からも狙える。

覚えておきたい連続技

入力が簡単なうえ、攻撃力・ピヨリ値ともに高い連続技だが、相手がしゃがんでいると空振りしてしまい、反撃を食らうこともある。そんなときは、竜巻旋風脚をほかの技(基本戦術③を参照)に変えよう。相手がジャンプ攻撃をガードした場合も同様だ。

ジャンプ強Ⓟ



近距離立ち強Ⓟ



強・竜巻旋風脚



この状況での行動は？

スタート時

攻めるときは、いきなりジャンプ攻撃や前方ダッシュで奇襲をかけたり、おもむろに前進して基本戦術②で解説した基本技を使っていこう。

とりあえず様子を見たいなら、何もしないでその場にとどまるのも有効。相手が跳びこんできた場合は中・昇龍拳で確実に迎撃し、近づいてきた場合はしゃがみ中Ⓚや立ち強Ⓚなどを使ってケンセイするのだ。

基本戦術①で解説した理由により、間合いを広げるのは得策ではない。

跳びこみ時

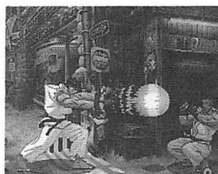
ふつうに跳びこむ場合はジャンプ強攻撃を、めくり攻撃を狙っていく場合はジャンプ中Ⓚを使う。ただし、相手がブロッキングを多用してくるときは複数ヒット技のジャンプ中Ⓟで。打点をギリギリまで低くするのがコツだ。



◀ジャンプ中Ⓟはブロッキング対策に有効。たまには使ってみよう

相手がダウン

ジャンプ中Ⓚでめくりからの連続技を狙うか、相手に密着してしゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→SAキャンセルスーパーアーツを仕掛けるのがオススメ。ただし、体力に余裕があるなら、無理に攻めていく必要はないぞ。



◀余裕がある場合は、遠くから起き上がりに波動拳を重ねるだけでもいい

対空迎撃

近い間合いから跳んできた相手は食らい判定の小さい中・昇龍拳、遠い間合いから跳んできた相手は立ち強Ⓚなどで迎撃しよう。

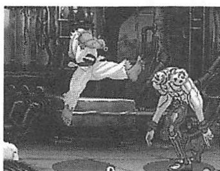
真・昇龍拳や真空波動拳でも対空になるが、攻撃力は大幅にダウンする。



◀ジャンプ直後の強Ⓚや強Ⓟを使って対空迎撃をするのも効果的

間合いをつめる

ハイジャンプ、ジャンプ、ダッシュの3つを、相手との位置に応じて使いわけていく。ただし、相手がリーチの長いケンセイ技や飛び道具を持っているときは、基本戦術①で解説した方法を使って少しずつ前進すること。



◀竜巻旋風脚は攻撃もかねた移動手段となりうるが、多用は禁物

相手のガードをくずす

➡＋中Ⓟ（orリープアタック）と足払いによる2択攻撃が有効。間合いが離れている場合も、前方ダッシュから同様の攻撃を仕掛けていける。リープアタックのあとに相手が反撃してくるようなら、弱・昇龍拳でフォローだ。

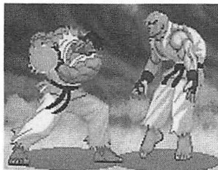


◀ときには、リープアタック→リープアタックという連係も悪くない

スーパーアーツの使い道

Ⅰ 真空波動拳

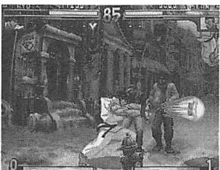
跳びこまれないかぎり、使ったときのリスクがほとんどないかわりに、攻撃力はそこそこ。波動拳をSAキャンセルして出しても、体格の大きいキャラ以外には画面端でしか連続技にならないことを覚えておこう。



◀昇龍拳でSAキャンセルした場合は、ヒット数が減ってしまうので注意

Ⅱ 真・昇龍拳

起き上がりに地上から攻めてくる相手に対して効果を発揮する。攻撃力もかなり高く、クリーンヒットした場合には相手の体力を半分近くまで奪ってしまうほどだ。必殺技からSAキャンセルするのにも最適の技と言える。



◀真・昇龍拳がキマったあと、強・波動拳などで追撃できるのもオイシイ

Ⅲ 電刃波動拳

3段階以上タメてからヒットさせれば、大半のキャラがスタン状態になる。ブロッキング以外での防御は不可能なので、弱or中・昇龍拳でダウンさせたあとの起き上がりに重ねると強力だ。射出後の硬直時間が長いのが欠点か。



◀昇龍拳にSAキャンセルをかけてタメ、起き上がりに重ねると効果的

対2P戦攻略

ユン&ヤン

持ち前のすばやさで相手の混乱を誘うのが常套手段となる。攻撃力の低さは機動力でカバーしよう。

基本戦術

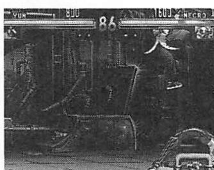
①雷撃蹴を攻めの主軸に

雷撃蹴は、空中から急降下する特殊技。降下スピードが速いので、通常の跳びこみよりも相手に反応されにくいという利点がある。ここからさまざまな連係や連続技に持ちこんで、闘いのペースをにぎっていこう。

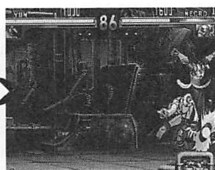
もっとも基本となるのが、雷撃蹴のヒット後に『覚えておきたい連続技』へつなげる戦法。地上戦の途中で不意に前方ジャンプ直後から出す、中間距離で垂直ジャンプを連発しながら相手のスキをうかがって降下する、のふたつがおもな仕掛けかたとなる。雷撃蹴の打点が高すぎないように注意すれば、ガードされても反撃を受けないのが利点だ。

相手がガードしがちになったら、雷撃蹴で相手の目の前に着地して、しゃがみ中Ⓚ→『覚えておきたい連続技』の4ヒットコンボか前方転身を仕掛けよう。事前に、前述の戦法で相手にプレッシャーを与えておくと成功しやすい。

このほか、相手の起き上がり時に中の雷撃蹴を出して、めくりを狙う戦法がある。くわしくは下の写真を参照。



▲相手が起きる寸前に、この間合いから中の雷撃蹴を出すのだ



▲タイミングが合っていれば、ちょうど写真の位置でヒット！

②中間距離での地上戦を制すべし!!

やみくもに雷撃蹴を連発するだけでは、対空技のエジキとなってしまう。以下の3つの技で地上戦を制してこそ、雷撃蹴による速攻が活きてくるのだ。

立ち強Ⓚはリーチが長く、ヒット時は相手がダウンするのが魅力だ。ただし、攻撃判定の出現前後のスキが大きいため、出すのを読まれて跳びこまれるとガードが間に合わないことが多い。不用意に連発しすぎないように。

遠距離立ち強Ⓟはダウン効果を持たないが、攻撃判定の出現が早いので、相手の行動を封じたいときに便利。

しゃがみ強Ⓚは、3つの技ではもっとも攻撃後のスキが小さい。また、立ちガード不能で転倒効果も持っている。下段ブロッキングに気をつけて使えば、頼りになる技だ。

③必殺技の使いかた

絶招歩法は、ガードされるとスキが生じるだけでなく、相手がしゃがんでいる場合は空振りしやすい。中の基本技からキャンセルで出す、立ち中Ⓚを対空技として使ったあとの追いうち、幻影陣を発動したあとの攻撃手段、の3つ以外の目的には使わないほうがいいだろう。

穿弓腿は、弱は早めに出して対空技に、中と強は相手の飛び道具をくぐりながら攻撃するときに使う。この技も、ガードされると大きなスキが生じるので注意してほしい。

前方転身は、相手の背後にまわりこむための技で、着地した直後に『覚えておきたい連続技』やスーパーアーツでダメージを与えることが可能。投げ間合いはせまいので、雷撃蹴をガードさせたあとに使うなら少し前進すること。

覚えておきたい連続技

基本戦術①の方法以外に、ジャンプ攻撃からつなげることも可能。また、スキの大きな技をガードしたときにも狙える。ただし、1ヒット目が遠距離立ち中Ⓟで相手がしゃがみ状態だと、2ヒット目が空振りしやすい。最後の⬅要素＋強ⓅはSAキャンセル可。

立ち中Ⓟ



レバー中立＋強Ⓟ



⬅要素＋強Ⓟ



この状況での行動は？

スタート時

後方ダッシュや後方ハイジャンプで間合いを離す、立ち強Ⓚや遠距離立ち強Ⓟを出す、絶招歩法や穿弓腿で奇襲をかける、垂直ハイジャンプをする、といった選択肢がある。

なかでもオススメなのは、垂直ハイジャンプ。とりあえずこれで相手の行動を見るわけだ。もし、飛び道具などのスキの大きな技を出してきた場合は強・雷撃蹴で降下し、こちらへ跳んできた場合は垂直ジャンプ強Ⓟで迎撃。対空技は空中ブロッキングで防ごう。

跳びこみ時

通常は、雷撃蹴だけで十分。ただし注意したいのは、降下するタイミングを相手に読まれては意味がないということ。ふだんから適度に垂直ジャンプをして、相手にプレッシャーを与えておこう（相手が何か行動を起こしたら「スタート時」と同じように対処）。

ふつうに跳びこむ場合は、ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚの空中ターゲットコンボがオススメ。弱Ⓟの打点を高くすれば、相手がそれをブロッキングしてきてもつぎの弱Ⓚがヒットすることが多い。

相手がダウン

少し離れた位置から虎撲子を重ねるのがベスト。リバーサル昇龍拳なども一方的にツブすことができる。ただし、虎撲子をブロッキングされるとスキが生じてしまう。技を出すタイミングを変えたり、フェイント・虎撲子→しゃがみ強Ⓚ（少し前へ歩いてからの通常投げでもOK）という連係をまぜて、相手をまどわせることを忘れずに。

虎撲子をガードさせたあとは、立ち強Ⓚを出して相手の反撃をツブすか、垂直ジャンプをしよう。

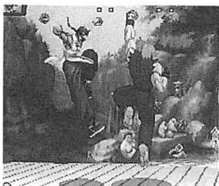
対空迎撃

中間～遠距離からの跳びこみに対しては、ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚの空中ターゲットコンボ。攻撃判定の出現が早いので、対空性能はきわめて高い。ヒット時は相手がダウンするのも魅力だ。

問題は近距離からの跳びこみ。立ち中Ⓚか弱・穿弓腿を早めに出せば対空技として機能するが、相打ちも多い。いったんブロッキングでジャンプ攻撃を防いだのち、降りぎわにしゃがみ強Ⓚや『覚えておきたい連続技』などを仕掛けるほうが確実だ。

間合いをつめる

安易に絶招歩法や穿弓腿を使うのは危険すぎる。前方ジャンプ→雷撃蹴がもっとも無難だろう。ブロッキングに自信があるなら、少しずつ歩いて接近するのもひとつの手だ。



◀相手が対空技を出しそうなら、弱・雷撃蹴で急降下して空振りさせることも

相手のガードをくずす

雷撃蹴→しゃがみ中Ⓚ→立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟの連続技を、相手がきっちりとガードするようなら、雷撃蹴で降下したあとの攻撃に前方転身や➡＋中Ⓚをまぜるといい。どちらも、技がキマって着地した直後にスーパーアーツを出せば、連続ヒットするのがうれしいところ。

基本戦術①で紹介した、「雷撃蹴を空振りさせて相手の目の前に着地し、前方転身」という戦法も有効だ。ラッシュの途中で不意に仕掛けてみよう。

スーパーアーツの使い道

Ⅰ 転身穿弓腿

①スキの大きな技をガード後にリバーサルで出す、②『覚えておきたい連続技』の⬅要素＋強ⓅをSAキャンセルして連続技に組みこむ、③相手が飛び道具を撃った直後に出して弾をくぐりながら攻撃、の3つがおもな使用法。



◀起き上がりに足払いを重ねられたときに出すと相打ちになりやすい

Ⅱ 槍雷連撃

攻撃力は低いが、全身無敵の状態が攻撃判定の出現直後まで継続するのが強み。起き上がりに相手が技を重ねてきたときのカウンターとして使おう。そのほか、転身穿弓腿と同じく連続技に組みこむことも可能だ。



◀ガードされるとスキが生じてしまうので、出すタイミングを読まれるな

Ⅲ 幻影陣

スーパーアーツゲージが短いので、ガンガン使っていきたい。おもな発動タイミングは以下のふたつだ。

①立ち中Ⓚ（対空技）または『覚えておきたい連続技』の⬅要素＋強Ⓟ→幻影陣→中・絶招歩法を連発

②しゃがみ中Ⓚ（密着時）→幻影陣→しゃがみ中Ⓚ→強・穿弓腿→中・絶招歩法を連発

幻影陣の効果が切れた時点で、相手が画面端で吹き飛んでいたら、立ち中Ⓚ→強・絶招歩法で追いうちしよう。



対2P戦攻略
ダッドリー

ひとたびペースをにぎれば強力な攻撃で相手を圧倒できる。いかにして接近するかがカギとなるだろう。

基本戦術

①ダッキングを多用せよ

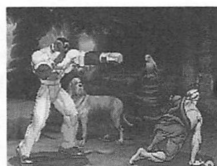
ダッドリーの技は、攻撃力こそ高いものの技のリーチが短いので、相手に接近しなければ能力を活かしきれない。なんとか相手を追いつめてラッシュをかけたいところだ。

しかし、無理に遠距離から突進技を出したり、跳びこんだりしても、相手に迎撃されるのがオチ。そこで、小刻みに弱or中・ダッキングを使い、少しずつ接近していこう。ここで、相手が飛び道具を撃ったり技を空振りした場合は移動終了後にすかさずダッキングストレート（またはダッキング→SAキャンセルスーパーアーツ)、ジャンプした場合はダッキングアッパーを出し、回避しつつ攻撃する。

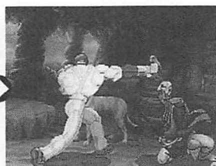
なお、強・ダッキングは移動距離が長く、とっさの対応には向かないので遠距離のとき以外は使わないこと。

②中間距離での戦術

相手の足払いがギリギリで届かないくらいの距離まで近づけたら、ケンセイ技を誘ってしゃがみ中Ⓟやマシンガンブロー、➡＋強Ⓟで迎撃し、画面端に追いつめよう。相手が跳びそうなら弱・ダッキングアッパーが有効だ。



▲このくらいの距離で相手の足払いを誘って空振りさせ……



▲➡＋強Ⓟで反撃。ヒット後にSAキャンセルすることも可能

③ターゲットコンボでラッシュをかけろ

立ち中Ⓚがヒットする間合いになったら、相手の体力を大量に奪うチャンス。立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟのターゲットコンボを強Ⓚの時点で止め、立ち中Ⓚ→強Ⓚ→立ち中Ⓚ→強Ⓚ……と連発しよう。こうすれば、ヒットしてもガードされても相手より先に動けるし、間合いもほとんど広がらないのでラッシュを継続しやすい。さらに、強Ⓚがヒットした場合は強・ジェットアッパーへつなげることもできるのだ（『覚えておきたい連続技』参照)。

相手が立ちガードのまま固まっている場合は、ラッシュ中に基本戦術④で紹介する2択攻撃をおりまぜるといい。また、間合いが離れたときは、➡＋弱Ⓟやリープアタックを使って相手の技をツブしつつ接近しよう。

④2択攻撃で攻めこめ！

基本戦術③でもダメージを与えられない場合は、しゃがみ攻撃からの連続技と➡＋強Ⓚでの2択攻撃を狙う。

しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚのターゲットコンボは、しゃがみ弱Ⓚが立ちガード不能なうえ、立ち中Ⓚ→強Ⓚからほとんどスキなくつなげられるので、相手の反撃を受ける可能性は皆無。ヒット時は中ⓀにSAキャンセルをかけるといい。しゃがみ強Ⓚは、攻撃判定の出現が遅いものの、ヒットさせたときに相手が画面端に近い場合は、中・ダッキングアッパー×3→スーパーアーツで追いうちが可能だ。

➡＋強Ⓚは、ヒット後に立ち中Ⓚへターゲットコンボでつなげられる。ただし、相手と密着するくらいの距離でないと立ち中Ⓚが空振りしてしまうので注意しておくこと。

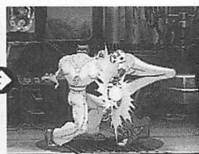
覚えておきたい連続技

2ヒット目の強Ⓚは必殺技キャンセル不能だが、技の動作終了直後に強・ジェットアッパーを出せば連続技になる。入力タイミングはシビアだが、攻撃力もピヨリ値も高いうえ、ジェットアッパーにSAキャンセルをかけてスーパーアーツへつなげることも可能。

立ち中Ⓚ



強Ⓚ



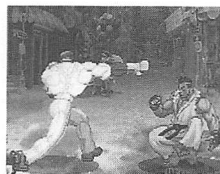
強・ジェットアッパー



この状況での行動は？

スタート時

基本的にはしゃがみ中Ⓟ、➡＋弱Ⓟなどでケンセイしつつ、相手の出かたをうかがっていくほうがいい。相手が突進技をケイカイして足払いや飛び道具を出してくるようなら、➡＋強Ⓟやダッキングアッパーを狙おう。



◀足払いでケンセイされるようなら、迷わず➡＋強Ⓟでツブしていくこと

跳びこみ時

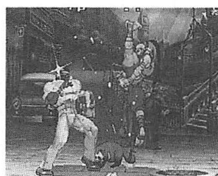
相手の起き上がりに跳びこむなら、ジャンプ強Ⓚがオススメ。攻撃判定が下のほうにあるので、相手の対空技に負けにくく、連続技も成立しやすい。ただ、攻撃判定の出現が遅いため、前方ジャンプの頂点付近でボタンを押さないと攻撃が出ない点に注意。

先読みで跳びこむなら、対空迎撃を兼ねられるジャンプ中Ⓚを早めに出すといい。ユン&ヤンなどの、ジャンプ攻撃を対空技にしているキャラクターには、とくに威力を発揮するのだ。

相手がダウン

相手との距離が離れているなら、前方ダッシュで近づくか中間距離を維持するかを、状況によって使いわける。

相手と密着するような距離なら、➡＋強Ⓚとしゃがみ弱Ⓚor強Ⓚで2択攻撃を仕掛け、ラッシュに持ちこもう。

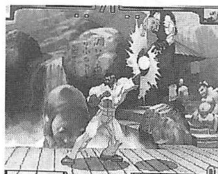


◀弱・ダッキングで相手の必殺技を誘い、クロスカウンターをキメる手も

対空迎撃

ふだんは立ち中Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、弱・ジェットアッパーで対処する。

こちらの起き上がりに跳びこまれた場合は、弱・ジェットアッパーやクロスカウンター、選択していたらロケットアッパーで迎撃するといいだろう。



◀弱・ダッキングで接近し、跳んだらⓀボタンでアッパーを出すのも有効

間合いをつめる

前方ダッシュは移動距離がそこそこ長いものの、移動中は無防備になる。相手を転ばせたとき以外は、基本戦術①のとおり弱or中・ダッキングを使うこと。ジャンプ軌道がゆるやかなのでむやみな跳びこみは厳禁だ。



◀強・マシンガンブローは空振り時のスキが大きく、移動手段に向かない

相手のガードをくずす

基本戦術④で紹介している2択攻撃のほかに、弱・ダッキング→技を出さずにそのまま通常投げ、➡＋強Ⓚの攻撃範囲の外からリープアタックの先端を当てて連続技、などの戦法もある。たまにラッシュに組みこむと効果的。



◀リープアタックのヒット後はしゃがみ中Ⓟ→スーパーアーツとつなげろ

スーパーアーツの使い道

Ⅰ ロケットアッパー

無敵時間中に攻撃判定が出るので対空技に使えるが、早めに出すと攻撃の大半が空振りする。もしも引きつけるのに失敗したら、相手がダウンする前にロケットアッパー（2発目）や強・ジェットアッパーを当てて、少しでも多くのダメージを与えておこう。

高い攻撃力を活かして連続技に組みこんでもいいが、スタンゲージが増加しないという欠点がある。相手がスタン状態になりそうなときは、ターゲットコンボを使ったほうが賢明だ。

Ⅱ ローリングサンダー

3つのスーパーアーツのなかで最高の攻撃力を持っている。だが、連続技に組みこみづらく、全身無敵の時間も短いので、使い勝手はイマイチ。相手の技の空振りに対して、カウンターを狙っていくのがもっとも有効な手か。



◀上半身無敵を活かせば重ねられた電刃波動拳でも回避&反撃が可能

Ⅲ コークスクリューブロー

最大の魅力は、ダッドリーのリーチのなさをカバーできる点。ほかの技では届かない距離や攻撃が間に合わないようなスキでも、スーパーアーツ発動時の時間停止を利用して攻撃をヒットさせることができる。また、スーパーアーツゲージが短く最大ストック数も多いので、さまざまな状況で積極的に使っていけるのも強みだ。

ちなみに、弱～強で移動距離が変化する。強で出したほうが攻撃力の高い根元部分をヒットさせやすくなるぞ。



対2P戦攻略
ネクロ

長い手足を使っての迎撃主体の闘いかたがメイン。すばやい動きをするキャラには苦戦を強いられる。

基本戦術

①長い手足を使いこなせ!!

長い手足を利用して相手に近寄るスキを与えない、迎撃を主体とした闘いかたがネクロの基本。スキの少ない立ち中Ⓟや立ち中Ⓚでケンセイしつつ相手の動向をうかがい、ときおり立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚで攻撃しよう。ただし、立ち強Ⓟと立ち強Ⓚはモーションが大きく、相手に跳びこまれるとガードが間に合わない。相手が跳びこみ連続技を主戦法とするキャラクターの場合は、ケンセイ技にしゃがみ中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、⬅＋強Ⓚなどもまぜていきたい。

リーチの長い攻撃をケイカイしてガードを固めている相手には、基本戦術②や基本戦術③の要領で攻めてもOK。ときには前方ダッシュで近づいて、いきなり通常投げを仕掛けるのもおもしろい。

②接近戦でのラッシュ

ラッシュの起点となる技はドリルキックだ。これを当てたあと、以下の連係で相手の動きを封じこめよう。

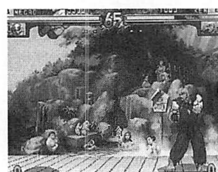
(1)しゃがみ弱Ⓚ→弱・トルネイドフック
(2)立ち中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→立ち中Ⓚ
(3)しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち中Ⓚ
(4)立ち弱Ⓚ→レバー中立＋中Ⓟ→立ち中Ⓚ

ふだんは間合いが広がりにくい(1)を使い、たまに(2)〜(4)をおりまぜていく。ちなみに(4)は、『覚えておきたい連続技』で代用してもかまわない。

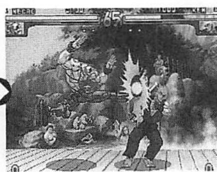
相手が技のつなぎ目に反撃してくるなら、連係を途中で止めて再度ドリルキックを出すとツブしやすい。しゃがみガードで固まっているならライジングコブラで奇襲だ。

③ノーマルなジャンプ攻撃の使いかた

ネクロはジャンプ軌道がゆるやかなため、ドリルキック以外の技は使えないように見える。しかし、ジャンプ強Ⓚのリーチはかなりのもの。これを出しつつ前後にジャンプしているだけで、相手にとっては脅威だ。



▲こちらの着地に攻撃を重ねようとして近づく相手には……



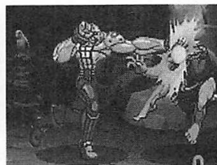
▲おもしろいようにヒットする。着地後は立ち中Ⓚでケンセイだ

④追いうちを忘れずに

ネクロは、ヒット後に追いうちをかけられる技がいくつかある。なかでも有効なのは写真の2種類。確実にキメていくようにしたい。スネークファングのあとも追いうちが可能だが、ダメージが減るのでオススメできない。



▲しゃがみ強Ⓟのヒット後は、強・電磁ブラストが有効だ



▼画面端の相手にⓅ通常投げをキメたら、立ち中Ⓟで追いうち

覚えておきたい連続技

強・トルネイドフックがヒットして相手が反転のけぞり状態になった直後や、スキの大きな技をガードしたあとなどに使おう。レバー中立＋中Ⓟは、ユン&ヤン、いぶき、エレナ、オロがしゃがんでいると空振りしてしまう。その場合は⬅＋中Ⓟに変えること。

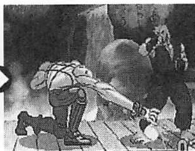
立ち弱Ⓚ



レバー中立＋中Ⓟ



弱・スネークファング



この状況での行動は?

スタート時

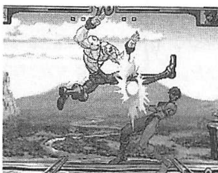
立ち中Ⓟや立ち中Ⓚでのケンセイが基本となる。相手が昇龍拳などの強力なカウンター技を持っている場合は、後方ハイジャンプをして様子を見るのも有効。相手の動向しだいでは、そこからドリルキックで奇襲だ。



◀相手がスキのある技を出したら、すぐにドリルキックで攻撃するのだ

跳びこみ時

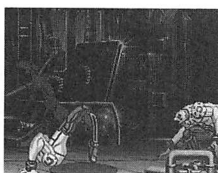
ネクロは、自分から攻めるよりも迎撃を主体としたスタイルで闘うため、ドリルキック以外ではほとんど跳びこむ必要がない。あえて跳びこむならジャンプ強Ⓚor中Ⓟだが、ジャンプが遅いので連続技には不向き。



◀ネクロのジャンプ軌道はゆるやかなため、地上での攻撃につなぎづらい

相手がダウン

ふだんは、しゃがみ弱Ⓚ→弱・トルネイドフックを重ねよう。そのほか、スネークファングとライジングコブラによる2択攻撃を仕掛けたり、ドリルキックで跳びこんでから基本戦術②の連係でラッシュをかけるのもいい。



◀ライジングコブラは予備動作が大きい。相手にバレると反撃がコワいぞ

対空迎撃

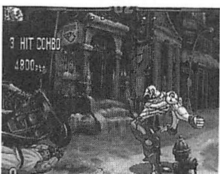
理想的なのは、早めにしゃがみ中Ⓟを出して相手が跳んだ直後に迎撃すること。ジャンプ軌道がゆるやかなキャラクターには、電磁ブラストでも可。

跳びこみがすばやいキャラクターを迎撃するなら、先読みで電磁ブラストを出しておくか、ブロッキング→立ち中Ⓟしかない。立ち中Ⓟを出すときにレバーを前方に入れておくと、相手が投げを狙ってきても対処できるぞ。

しゃがみ強Ⓟや➘+強Ⓟ、⬅+強Ⓚは、対空技としての信頼度は低い。

間合いをつめる

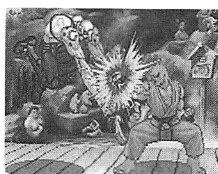
遠距離で闘っているときは、ネクロのほうから接近する必要はない。相手をダウンさせて起き上がりを攻めるときのみ、前方ダッシュを使えばいい。ただし、スネークファングで相手をダウンさせたときは写真の方法で。



◀弱・トルネイドフック連発で、スーパーアーツゲージをタメながら移動

相手のガードをくずす

しゃがみガード不能技であるライジングコブラ、フライングバイパーは、ともに予備動作が大きいため、ブロッキングのマトになりやすいのが欠点。ブロッキングがコワいなら、通常投げとリープアタックに頼るしかない。



◀ライジングコブラやフライングバイパーは見てからブロッキングが可能

スーパーアーツの使い道

I 超電磁ストーム

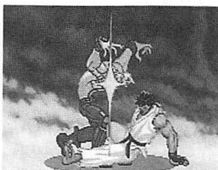
いざというときに信頼できる唯一の対空技。こちらの起き上がりに攻撃を重ねてきた相手へのカウンターとしても役に立つ。地上、空中を問わず相手を自分のほうへ引きこむ能力を持っており、相手との間合いをあまり気にしないで出せるのもうれしいところだ。ガードされると攻撃後のスキに反撃を受けるので、ケズリに使うなら確実に相手をKOできるときだけにしよう。

なお、密着状態よりも、離れた位置から当てたほうがヒット数が多い。

II スラムダンス

コマンド投げ。相手のラッシュ中に技のつなぎ目に割りこむカンジで出すほか、強・トルネイドフックから連続技としてキメることができる。

無敵時間が長いので、こちらの起き上がりにリバーサルで出すのも有効。



◀起き上がりに攻撃を重ねられても、一方的に投げることができるぞ

III エレクトリックスネーク

3つのスーパーアーツのなかでは、もっとも使い勝手がいい。攻撃力こそ低めだが、ガードさせればスキはないうえ、スーパーアーツゲージも短い。

狙いどきは、モーションの大きい技をガードしたあと。一見、スキがないように思えるしゃがみ中Ⓚ→波動拳をガードしたあとでもキメられるのだ。強・トルネイドフックや立ち中Ⓟからつなげるのもいいだろう。逆に、相手の起き上がりに重ねてもジャンプで回避されるので、使わないように。



対2P戦攻略

いぶき

多彩なターゲットコンボとクセのある必殺技を使いこなせれば超強力。もはや眼前に敵はナシ……か?

基本戦術

①攻めの手法

積極的にジャンプ中Ⓚで跳びこんで、ヒットした場合はターゲットコンボを、ガードされたら足払いと➡+中Ⓚでの2択攻撃を仕掛けるのが、いぶきの基本的な闘いかた。しかし、これだけでは、ガードを固めている相手や強力な対空技を持つ相手に対処されやすい。そんなときは、飛燕や首折りなどの必殺技もおりまぜて攻めていこう。

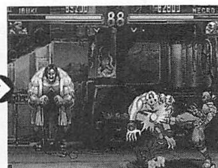
飛燕はしゃがみガード不能で、弱〜強で移動距離の調整もできる。間合いに応じて使いわけていきたい。攻撃が2ヒット分当たった(ヒットでもガードでも可)あとは、跳ね返り時に苦無を撃って相手の反撃を封じることを忘れずに。

首折りは、立っていることが多い相手への奇襲に使う。ただし、ガードされるとスキが大きいので乱発は禁物。

②起き上がりを苦無で攻める

相手の起き上がりをジャンプから攻めるときに、間合いが近い場合は苦無を使って攻めてみよう。起き上がる直前の相手を跳び越えつつ弱・苦無を重ね、自分は相手の反対側へ着地して、基本戦術③にある連続技を狙うのだ。


▲相手によって、苦無を重ねるタイミングが微妙に変わるぞ


▲ヒットした場合は、つづけて技をくり出して連続技にしよう

③跳びこみ後の攻撃

相手にジャンプ攻撃がヒットしたら、そのときの状況に応じて以下の連続技を使いわけよう。

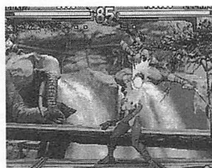
⑴近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ
⑵近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→弱・旋(3ヒット)
⑶近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→レバー中立+強Ⓚ(→前方ハイジャンプで相手を追いかける)
⑷近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→弱・風斬り

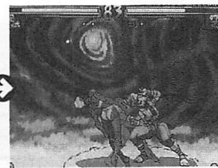
これらの連続技のなかで、もっとも簡単なのは⑴だが、攻撃力が低いうえに相手がダウンしないのが難点だ。

⑵と⑷は、必殺技の部分を破心衝か鎧通しに変えることも可能。スーパーアーツゲージがタマっていて腕に自信がある場合は、こちらを狙っていくのも悪くない。

⑶は相手がダウンしないものの、相手のスタンゲージがタマりやすいのが魅力。攻撃力もなかなかのものだ。

⑷は近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚの入力をできるだけ遅くすれば、最後にSAキャンセル霞朱雀をキメることも可。


▲鎧通しは攻撃力の高さが魅力の技だが、連続技にすると……


▲かなり威力がダウンするのであまりオススメはできない

覚えておきたい連続技

2ヒット目のしゃがみ弱Ⓚが、立ちガード不能なのがポイント。ジャンプ中Ⓚをめくりで当てたり、ジャンプ中Ⓚ→リープアタック(前方ジャンプ直後の弱Ⓚや通常投げでも可)の連係と併用して2択攻撃を仕掛けていけば、よりキマりやすくなる。

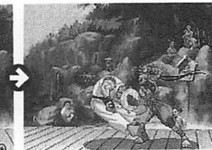
(めくり)ジャンプ中Ⓚ



しゃがみ弱Ⓚ



強・雷打



この状況での行動は？

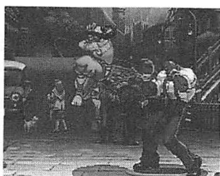
スタート時

後方ダッシュや後方ジャンプなどで間合いを広げるのが定石だが、相手が強力な対空技を持たないキャラクターなら、いきなり跳びこんでジャンプ攻撃からの連続技を狙うのも一興だ。

後方ジャンプをする場合、よほどの理由がないかぎり、苦無を出しておくクセをつけたい。苦無は弱～強で射出角度を調節できるので、相手が突進技などで追いかけてきそうな場合は弱、その場所にとどまっていそうな場合は強と、こまかく使いわけるのだ。

跳びこみ時

使用頻度が高いのはジャンプ中Ⓚ。ふつうに跳びこむときもめくりを狙うときもこの技で問題ない。ただ、攻撃判定の出現が意外に遅く、早めに出しておかないと相手に当たる前に着地してしまうので気をつけよう。



◀ジャンプ弱Ⓟ→➡要素+強Ⓟなどの空中ターゲットコンボは連続技用だ

相手がダウン

跳びこみからの連続技を狙っていくのが基本だ。しかし、相手がガードを固めている場合、および相手のスタンゲージがもうすぐ満タンになりそうな場合は、通常投げやリープアタックを仕掛けるのもいいだろう。



◀相手の起き上がりに、しゃがみ弱Ⓚから、強・雷打などの連続技も有効

対空迎撃

できることなら風斬りで迎撃していきたいが、相打ちになることが多く、これだけに頼るのは少々ツラすぎる。そこで、相手の跳びこんでくる位置に応じて出す技を変えてみよう。近くの相手にはしゃがみ強Ⓟ、遠くの相手には遠距離立ち強Ⓚなどが対空技として威力を発揮するぞ。

また、相手が跳んでくるのを先読みできたら、空中投げやジャンプ攻撃で迎撃するのも有効だ。相手の着地点に首折りを重ねて対空技としてもいい。

間合いをつめる

相手にイッキに接近するなら、前方ハイジャンプか前方ダッシュ。ただしこれらの方法は、相手が迎撃主体の戦法をとっていると、攻撃を受ける確率が非常に高い。ふだんはしゃがみ中Ⓚや弱・首折りなどでジリジリと間合いをつめていくほうが確実だろう。

持ち前のスピードを利用して、そのまま前方へスタスタと歩いていくのもおもしろい。これである程度間合いをつめたあとに、ジャンプ攻撃や飛燕などで攻めこむのだ。

相手のガードをくずす

リープアタックや➡+中Ⓚは相手のしゃがみガードをくずす手段として重宝する。また、ジャンプ直後の弱Ⓚはしゃがんでいる相手にヒットするので覚えておこう。これらに足払いをおりまぜれば2択攻撃として使える。

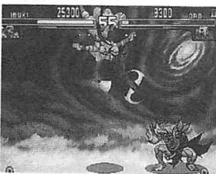


◀ときには投げることも重要。いろいろな技を仕掛けて相手を混乱させろ

スーパーアーツの使い道

Ⅰ 霞朱雀

ボタンを連打することによって苦無の数が増える。しかし、連続技に組みこんでも大ダメージを与えることはできないので、ふだんは相手の体力をケズるときに使おう。飛燕のあとに出すとケズりやすいぞ。



◀飛燕や風斬りなどの宙に浮く技をSAキャンセルして出すことが可能

Ⅱ 鎧通し

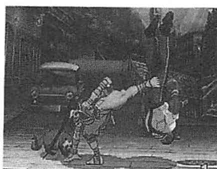
技が発動したときの相手との間合いによって攻撃の形態が変化する。

近距離版は、単発でキマると相手の体力を半分ほど奪うことができる。しかし、連続技に組みこむと攻撃力がかなり下がってしまう。相手がスタン状態のとき、および自分の起き上がりに相手が攻めてきたときに使おう。

遠距離版は、カンペキにヒットした場合はそこそこのダメージとなるが、ガードされると反撃を食らいやすい。どちらかといえばケズリ用だろう。

Ⅲ 破心衝

連続技に組み込むことで真価を発揮する。基本技からのキャンセルはもちろんのこと、リープアタックや➡+中Ⓚからもつなげることができる。3つのスーパーアーツのなかで、もっとも攻撃判定の出現が早いのも強み。



◀破心衝がキマったあとは、近距離or遠距離立ち強Ⓚで追いうち可能



対2P戦攻略

エレナ

リーチの長い基本技を活かすために、むやみに攻めこむより相手のスキをつく闘いかたを主体にしよう。

基本戦術

①ヒット&アウェイで闘え

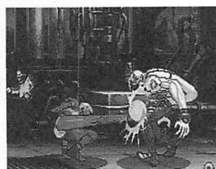
技単発の攻撃力こそ高いが、キメやすい連続技も強力な必殺技も持たないエレナには、力押しの戦法は向かない。すばやいダッシュを駆使して中間距離をたもちつつ、以下の基本技で相手の攻撃をツブしていくのが基本となる。

しゃがみ中Ⓟは、リーチが長いわりに攻撃判定の出現が早いので、相手が技を出しきる前にツブせるのが強み。

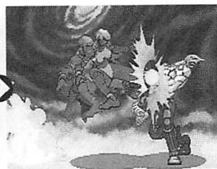
立ち強Ⓚは、攻撃判定の出現は遅いものの、宙に浮いているあいだは足元の食らい判定がないという利点がある。相手が足払いを出しそうなときに使う。

しゃがみ強Ⓚは、食らい判定が極端に下方向にズレる。この性質を利用して、飛び道具を回避しつつ反撃したり、相手のジャンプ攻撃を空振りさせることができる。

……これらにしゃがみガード不能の➡＋中Ⓟ、立ちガード不能の⬋＋強Ⓚなど、相手の不意をつく技をまじえていけば、さらにカクランできる。それぞれの技の有効な間合いを把握して、ヒット&アウェイを心がけよう。



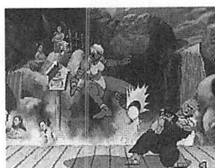
▲しゃがみ中Ⓟにキャンセルをかけてブレイブダンスを出せば



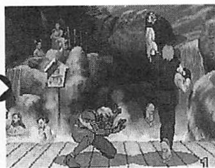
▲ここまで間合いが離れていても連続技が成立するのだ

②近距離での闘いかた

相手に接近したら、しゃがみ弱Ⓚをガードさせたあとにリープアタックとしゃがみ弱Ⓚによる2択攻撃を仕掛け、ガードを上下にゆさぶる。間合いが離れてきたら、リーチが長い➡＋中Ⓟとスライディングの⬋＋強Ⓚをまぜよう。



▲リープアタックは、めりこまないように。間合いに注意せよ



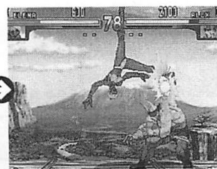
▼無敵技などで迎撃されることもあるのでたまに様子を見よう

③ジャンプ強Ⓚを活用せよ

前方ジャンプ強Ⓚは、2ヒット目の攻撃判定の出現時間が長い。遠距離から跳びこむときにジャンプ頂点付近で出しておけば、相手が跳んできたら1ヒット目で、地上にいた場合は2ヒット目で攻撃することができるぞ。



▲このくらいの高さで強Ⓚを出しておけば上から押さえこめる



▲2ヒット目をカスらせるように狙えば対空技もツブしやすい

覚えておきたい連続技

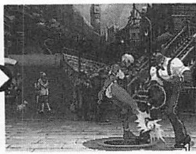
強・スクラッチホイールの1ヒット目をSAキャンセルして、スピニングビートにつなげた場合は、あと一撃で相手をスタン状態にさせるほどスタンゲージを増加させる。

めくりを狙うのなら、ジャンプ攻撃はジャンプ中Ⓚにすること。

ジャンプ強Ⓚ



立ち弱Ⓚ



強・スクラッチホイール



この状況での行動は？

スタート時

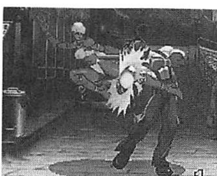
飛び道具やリーチの長い技を持っている相手には、後方ダッシュで間合いを広げて様子を見るほうがいい。それ以外なら、しゃがみ中Ⓟ、立ち強Ⓚで相手のケンセイ技をツブしにいって、闘いの主導権をにぎろう。



◀開始直後は、エレナにとって闘いやすい間合いだ。ケンセイ技をツブせ

跳びこみ時

ふだんはジャンプ強Ⓚ、めくり狙いならジャンプ中Ⓚで。ブロッキング対策として、ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚの空中ターゲットコンボで跳びこむのも有効な手だ（相手がユン&ヤン、ネクロ、いぶき、オロのときはのぞく）。

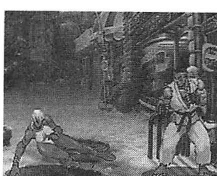


◀空中ターゲットコンボを使えば、上下のガードをカクランできる。

相手がダウン

前方ダッシュで近づいて基本戦術②のラッシュを仕掛けるか、さもなくば間合いを離して様子を見よう。

遠距離なら、起き上がりに2ヒット目が重なるカンジで前方ハイジャンプ強Ⓚを仕掛けるのもオススメ。



◀技を重ねても、遠距離だとクイックスタンディングで回避されやすい

対空迎撃

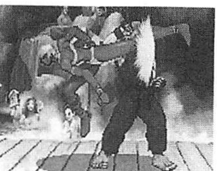
スクラッチホイールは相打ちになることが多いので、起き上がり時以外は基本技を使って確実に迎撃しよう。

相手の跳びこみを先読みできたなら垂直ジャンプ強Ⓟがオススメ。エレナはジャンプが高く、相手の上から攻撃できるので一方的に勝ちやすい。

地上で迎撃する場合は、遠距離からの跳びこみには立ち強Ⓟ、中間〜近距離なら立ち中Ⓟを使う。相打ちでもいいから迎撃したいときは、攻撃判定の出現が早い立ち弱Ⓟも悪くない。

間合いをつめる

エレナは、中間距離で相手の技をツブしていく戦法に徹したほうが強い。したがって、ふだんは基本技の先端が当たる距離よりも間合いをつめる必要はない。どうしても近づきたいときは前方ハイジャンプか前方ダッシュで。



◀ガードされたときがコワいので、安易にライノホーンを使うのは厳禁

相手のガードをくずす

地上戦に関しては、中間距離で不意に➡＋中Ⓟや⬊＋強Ⓚを出すか、近距離で基本戦術②を仕掛ける以外に有効な手段はない。マレットスマッシュはしゃがみガード不能だが、予備動作が大きいのでブロッキングされやすい。

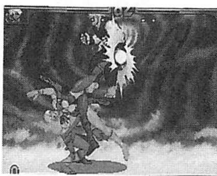


◀マレットスマッシュは飛び道具を避けつつ攻撃するとき以外は使わない

スーパーアーツの使い道

Ⅰ スピニングビート

対空技として使えるほか、中or強・スクラッチホイールからSAキャンセルでつなげてもいい。スーパーアーツゲージが短く、ストック数も多いのでこまめに狙っていけるが、ヒットしなかったときは大きなスキができる。



◀真上まで攻撃判定があるので、めくりジャンプ攻撃も迎撃できるぞ

Ⅱ ブレイブダンス

スピニングビートとちがって相手のスタンゲージが増加しないし、空中の相手にヒットしてもほとんどダメージを与えない。しかし、突進スピードはバツグンなので、地上でのカウンター狙いや連続技に組みこむには便利。



◀突進中は宙に浮くため相手の足払いを避けつつキメられるのも魅力

Ⅲ ヒーリング

通常投げやスクラッチホイールで相手をダウンさせたあとに使えば、安全に体力を回復できる。もし、発動中に相手が攻めてきたなら、Ⓟボタン3つ同時押しで動作をキャンセルし、中・スクラッチホイールで迎撃だ。



◀近距離で使うなら、相手をダウンさせたと同時に出さないと反撃される

対2P戦攻略
オロ

日輪掌のおかげで遠距離戦もある程度こなせるが、オロの真の強さは接近戦でのラッシュにあるのだ。

基本戦術

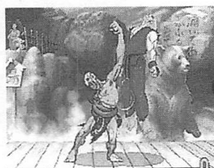
①基本技の使いわけ

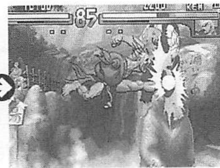
オロの基本技は全体的にリーチが長いワリに技のフォロースルーが短い。こちらの攻撃だけが届くような間合いからケンセイしたり、相手の技のフォロースルーに反撃したりと、さまざまな使い道があるのだ。

なかでも使いやすいのが、しゃがみ中Ⓟと遠距離立ち中Ⓚ。とくに遠距離立ち中Ⓚは、相手の足払いをスカしつつ攻撃できるので、近距離戦で威力を発揮する。

攻撃判定が出現するのが少し遅いものの、遠距離立ち中Ⓟと遠距離立ち強Ⓚもケンセイに使用可能。これらの技は地上にいる相手だけでなく、ジャンプした瞬間の相手にも当たるため、相手のジャンプを未然に防ぐことができる。

また、相手に密着している場合なら、しゃがみ弱Ⓟor弱Ⓚ×1～2発→弱・日輪掌の連係もオススメ。反撃を受けにくいので安全に間合いを離せるし、しゃがみ弱Ⓚ→リープアタックという連係の布石にもなる。基本戦術③を使うときのために、序盤で多用しておくのも手だ。


▲近距離立ち中Ⓟがヒットしたときは、空中コンボのチャンス


▲ジャンプ強攻撃などで、追加ダメージを与えられるぞ

②遠距離戦を制する

お互いが画面端にいるような状況では、弱・日輪掌を軸に闘っていくことになる。日輪掌は弾発射までの予備動作が長いものの、発射後のスキは小さい。⬅（⬋）にタメたのち、➡⬈＋弱Ⓟと入力して撃てば、相手がそれを見て遠距離から跳びこんできたとしても、鬼ヤンマによる迎撃が間に合うのだ。斜め上に弾を撃つ中・日輪掌も適度におりまぜれば、相手の跳びこみの多くを封じることができる。これで闘いのペースをにぎろう。

相手も飛び道具を持っている場合、技の性質とコマンドがタメであることから、ふつうに撃ち合うのは不利だ。レバーを➡へ入力するときに飛び道具をブロッキングし、その直後にⓅを押して日輪掌を撃つようにするといい。

③攻めるときは仁王力を活用

全体的に攻撃力の低い技がそろっているオロにとって、仁王力は貴重なダメージ源だ。リーチこそ短いが、連続技に組みこめるのは大きい。相手の起き上がりを攻めるときや近距離戦では、以下の連続技で2択攻撃を仕掛けよう。

(1)リープアタック→近距離立ち中Ⓚ→弱・仁王力
(2)しゃがみ中Ⓚ →弱or中・仁王力

どちらも相手に反応されにくく、与えるダメージが多いのが魅力だ。仁王力で相手をダウンさせたあとも間合いがあまり離れないため、攻めが継続できるのもオイシイ。

ちなみに(1)は、相手に密着していれば、ガード（ブロッキング）されにくいしゃがみ弱Ⓚ →リープアタックの連係から近距離立ち中Ⓚにつなげることが可能だ。

覚えておきたい連続技

相手の体力を3分の1近く奪ったうえ、スタンゲージを半分以上タメさせることが可能な連続技。ただし、近距離立ち中Ⓚキャンセルのタイミングが遅いと成立しない。仁王力のコマンド入力はすばやく行なおう。ジャンプ強Ⓚはリープアタックで代用可能。

ジャンプ強Ⓚ



近距離立ち中Ⓚ



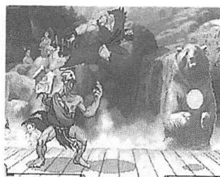
弱・仁王力



この状況での行動は？

スタート時

基本技の届く間合いまで近づきたいが、ケンセイ技や飛び道具などであっさり反撃されることが多い。堅実にいくなら、後方ダッシュor後退で十分に間合いを離したあと、日輪掌を撃って相手の様子をうかがおう。



◀日輪掌は弱または中を使う。撃つタイミングを読まれないように

跳びこみ時

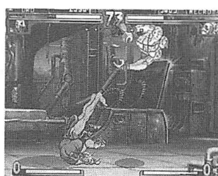
おもに、リーチのある強Ⓚや基本技による対空迎撃をツブしやすい中Ⓚ、攻撃判定が2回出現する強Ⓟを使う。ただしジャンプ中Ⓚは、着地後に相手の投げを食らいやすいので、近い間合いからの跳びこみには不向きだ。



◀強Ⓟの1ヒット目を、このタイミングで当てると、2ヒット目も当たる

相手がダウン

大ダメージを与えるチャンスなので積極的に攻めこもう。前方ダッシュで相手の目の前まで近づいたあと、起き上がりに基本戦術③の連続技、Ⓟ通常投げ、相手の技をガード後に反撃、のいずれかを仕掛けるのだ。



◀Ⓚ通常投げだと間合いが広がってしまう。かならずⓅ通常投げを使おう

対空迎撃

上半身無敵の鬼ヤンマは、対空技として比較的信頼できる。弱～強で前方への伸びが変化するので、相手との距離に応じて使いわけよう。

問題は、鬼ヤンマのタメが完成していない場合。遠距離からの跳びこみは立ち強Ⓚorしゃがみ強Ⓟ、間合いが近ければ近距離立ち中Ⓟが対空技になるが、一方的にツブされることも多い。むしろ、垂直or斜めジャンプ強Ⓚや垂直ジャンプ中Ⓟを使って、空中で迎撃するほうがリスクが低くオススメ。

間合いをつめる

鬼ヤンマや日輪掌がヒットし、相手がダウンしたときに前方ダッシュするのが無難だ。ダッドリーやアレックスなどの大型キャラクターが相手のときは、遠距離立ち中Ⓟで攻撃しながら接近するのも有効。



◀前方ハイジャンプ後、人柱渡り（空中）で相手の目前に降下する方法も

相手のガードをくずす

リープアタック（ヒットした場合は近距離立ち中Ⓚ→弱・仁王力）、立ち強Ⓟ、ジャンプ直後の人柱渡りなどで相手のしゃがみガードをくずすことが可能だ。しかし、どれもリーチが短いので、近距離戦でしか通用しない。

相手が間合いを離して守り主体の戦法をとった場合、その状況を打破することはオロにとってきわめて困難だ。遠距離からの日輪掌や基本技でのケンセイで少しずつ相手の体力をケズり、つねに体力をリードするように。

スーパーアーツの使い道

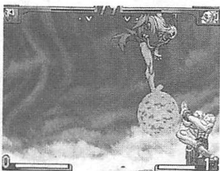
Ⅰ 鬼神力

おもに、近距離立ち中Ⓟの2ヒット目をキャンセルして発動させたあと、吹き飛んでいる相手を前方ジャンプで追いかけてつかむ……という使いかたをする。スキの大きな技をガードしたときや対空迎撃時などが狙い目だ。

地上の相手を投げるときは、ふつうにⓅを押すのではなく、→↘↓↙←＋Ⓟと入力するようにしよう。見た目はまったく変わらないが、つかみ判定の出現している時間が飛躍的に長くなるからだ（→P.205）。

Ⅱ 夜行魂

弾を追いかけ、ガードを固めた相手にラッシュ（上下のガードを揺さぶる2択攻撃）をかけるときに使う。後方ジャンプや後方ダッシュで逃げられるのを防ぐため、あらかじめ相手を画面端に追いこんでから発動させること。



◀夜行魂を出したあとは強・人柱渡り（地上）でイッキに接近してもいい

Ⅲ 天狗石

基本技や必殺技を出すと、周囲の物体も攻撃を行なう。物体にはケズリ能力があるので、しゃがみ中Ⓟや立ち弱Ⓚなどのスキの小さい技で相手を固めつつ体力を奪っていこう。相手が動かなくなったら、前方ダッシュからのⓅ通常投げや2択攻撃をからめるといい。

ちなみに、オロのスーパーアーツは技を発動してから攻撃判定が出現するまでにスキがあるものばかり。「無敵時間を利用してカウンターをキメる」という使いかたはできないので注意。



対2P戦攻略 ケン

ターゲットコンボだけでなく、SAキャンセルがらみの連続技を覚えれば強力なキャラとなるだろう。

基本戦術

①接近戦を制すのだ

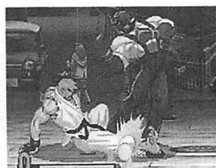
相手が近くにいる場合は、基本技→強・波動拳などを使って相手の動きを押さえこもう。しゃがみ弱Ⓚ、立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚといった、攻撃判定の出現が早い技やリーチの長い技をおりまぜて使うと効果的だ。

ジャンプ攻撃が当たる距離まで間合いが開いたら、跳びこみからの連続技を狙うのもいいだろう。ただし、最初のジャンプ攻撃がガードされてしまった場合は、近距離立ち中Ⓟからしゃがみ弱Ⓚ→強・波動拳というぐあいに、比較的スキの少ない技をつなげて間合いを調節すること。

ある程度間合いが離れたら、波動拳でケンセイするなり前方ダッシュでふたたび間合いをつめるなり、自分の得意な間合いで闘いを展開させていくといい。

②前方ダッシュから奇襲をかけろ！

相手との間合いがスタート時ぐらいの距離になったら、奇襲をかけるチャンス。前方ダッシュで近づき、しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳→SAキャンセルスーパーアーツをキメよう。ガードされた場合は波動拳で止めれば問題なし。



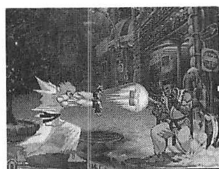
▲しゃがみ中Ⓚがヒットしたのを見たら、すぐさま入力開始



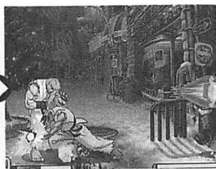
▲波動拳のコマンドを入力後、もう1回⬇⬊➡＋ボタンでOK

③遠距離での闘いかた

基本的に、遠距離では相手に跳びこまれないように波動拳を撃ち、跳んできたら弱or中・昇龍拳で迎撃する。しかし、イッキに相手の体力を奪いたいときは、接近戦に移行したほうが賢明だ。ダッシュやジャンプで近づこう。



▲遠距離だからといって不用意に波動拳を撃っていると……



▲思わぬ技で攻撃されることもある。覚えておこう

④相手をスタン状態にせよ！

基本戦術②や『覚えておきたい連続技』で紹介しているものとならんで、ぜひマスターしてほしいのが、ジャンプ強Ⓟ（または中Ⓚ）→近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ→強・竜巻旋風脚。ピヨリ値がとても高く、これだけで相手のスタンゲージをほぼ満タンにすることが可能だ。ただ、最後までヒットしても相手はダウンしないので、反撃してきそうなら昇龍拳やブロッキングを、ガードを固めている場合は➡＋中Ⓚ、リープアタック、しゃがみ中Ⓚ→各種必殺技（堅実なのは波動拳、できれば昇龍拳）、中Ⓚ通常投げのいずれかを使い、強引にスタン状態にしてしまおう。

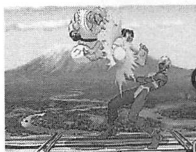
このあと、スーパーアーツがらみの連続技をキメれば、相手の体力はほとんど残っていないはずだ。

覚えておきたい連続技

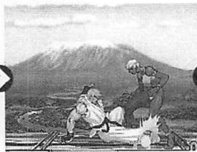
相手をダウンさせたいときに有効な連続技。2発目のしゃがみ中Ⓚがむずかしいと感じる人は、近距離立ち中Ⓟを使ってもかまわない。

スーパーアーツゲージがタマっているなら、最後の強・昇龍拳をSAキャンセルすれば強力な連続技となるぞ。

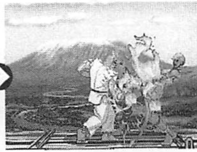
ジャンプ強Ⓚ



しゃがみ中Ⓚ



強・昇龍拳



この状況での行動は?

スタート時

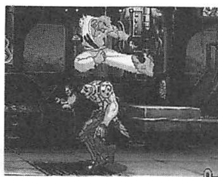
堅実にいくなら後方ジャンプで距離を離し、相手の行動をうかがう。波動拳を撃つのも手だが、ケンセイ以上の効果は得られないうえに、相手が跳びこんできた場合に連続技を食らうおそれがあるので、多用は禁物。

2ラウンド目以降でスーパーアーツゲージがタマっているのなら、基本戦術②で紹介した奇襲戦法を用いてもいいだろう。選択したスーパーアーツが神龍拳であれば、キマったときに相手の体力を半分近くも奪えるのだ。

跳びこみ時

通常の跳びこみであればジャンプ強Ⓟが攻撃力、ピヨリ値ともに高くオススメだ。めくりを狙っていく場合にはジャンプ中Ⓚを使うこと。

少し遠めの相手には、リーチの長いジャンプ強Ⓚにするといいだろう。



◀相手の正面かめくりかわからないときは、ジャンプ中Ⓚを使うのだ

相手がダウン

基本はめくりからの連続技。ただし相手が画面端で立ちガードをしている場合、体格の大きなキャラクター以外はめくることができないので注意。

そのほか、しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳(→SAキャンセルスーパーアーツ)の連続技を仕掛けるのもいい。ガードされた場合も、すかさずブロッキングの動作をしておけば、相手の反撃をほぼ確実に受け流すことができる。しかもこのあとに、再度しゃがみ中Ⓚからの連続技を狙っていけるのだ。

対空迎撃

もっとも信頼できる対空技は昇龍拳だが、中途半端なタイミングで出すと簡単にツブされる。かなり早めに弱・昇龍拳を出すか、ギリギリまで相手を引きつけて中・昇龍拳を出すかのどちらかを、状況に応じて使いわけよう。

間合いが遠い場合は、波動拳も十分な対空技となるので覚えておきたい。

スーパーアーツで昇龍裂破や神龍拳を選択していて、かつスーパーアーツゲージがタマっている場合は、これらの技で対空迎撃するのも手だ。

間合いをつめる

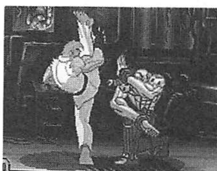
前方ダッシュ、前方ハイジャンプ、ときには竜巻旋風脚なども有効な移動手段となる。ただ、いずれも、多用すると相手に対処されやすくなるので、たまに使うのが効果的。ふだんは少しずつ前に歩いていけばOKだ。



◀竜巻旋風脚の降りぎわに攻撃されそうなときは昇龍拳などで対抗しよう

相手のガードをくずす

立ち中Ⓚ（押しっぱなし版)、➡+中Ⓚ、リープアタックと、相手のしゃがみガードをくずす技だけで3種類もある。これに足払いや通常投げをからめていこう。ジャンプ→そのまま着地して足払い……といった戦法も有効。



◀跳びこみ後、しゃがみ中Ⓚや➡+中Ⓚなどで2択攻撃を仕掛けろ

スーパーアーツの使い道

Ⅰ 昇龍裂破

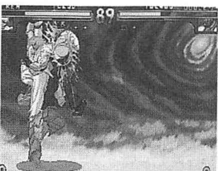
対空性能はケンのスーパーアーツのなかでもトップクラス。ただ、ストックが1回分しかできないうえに、攻撃力もさほど高いわけではないので、無理に選択することはない。対空迎撃を強化したい人に向いている。



◀スーパーアーツゲージが長めなうえ、複数ストックできないのはツライ

Ⅱ 神龍拳

攻撃力が高く、連続技に組みこむのに最適なスーパーアーツだ。ゲージがやや長いのが欠点だが、2回分までストックできる点で昇龍裂破に勝っている。強力な連続技でイッキに体力を奪いたい人は、迷わずこれを選択しよう。



◀キマったらすぐさまⓀボタンを連打! これによって攻撃力も増加する

Ⅲ 疾風迅雷脚

攻撃力は低いものの、ゲージが短く2回分までストックできるのが利点。ガンガン攻めていればゲージ不足で悩むことはまずないので、しゃがみ中Ⓚ→波動拳をキメたあとには、確実にこの技へつなげていきたい。



◀積極的に攻めるタイプの人なら、ゲージの量を気にせず使っていける



対2P戦攻略

ショーン

トリッキーな技の数々を使いこなせれば、たいていの相手と互角に闘える。実力を引き出すのはキミだ。

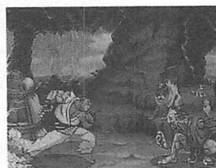
基本戦術

①近距離で闘え！

必殺技や基本技のリーチは決して長いほうではなく、飛び道具も持っていない。この2点から、必然的に近距離戦を制することが重要となってくる。

さいわい、ショーンには前転やショーンタックルなど、間合いをつめるのに適した技が豊富にある。これらを前方ジャンプと併用しながら、確実に間合いをつめていこう。とくに、強・ショーンタックルの移動範囲内から飛び道具を撃ってくる相手に対しては、撃ったのを見た瞬間に強・ショーンタックルを出すことで、飛び道具をすり抜けて技をキメることができる。覚えておきたい。

上記の方法で相手に接近できたら、積極的にラッシュをかけるチャンス。立ち中Ⓟや立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓚなどで相手の基本技をおさえこみつつ、めくりジャンプ中Ⓚを狙っていくのだ。これを相手が立ち状態で食らったら近距離立ち強Ⓚ→強・トルネードを、しゃがんでいる相手には近距離立ち強Ⓚ→弱・ショーンタックルをキメよう。



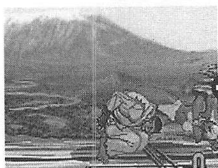
▲ショーンタックルは、発動後ボタンをすぐに離すことで……



▲前方ダッシュの代用技となる。ここからラッシュをかけろ

②トリッキーな攻めかたも覚えよう

基本戦術①のような戦法以外に、たまに前転やショーンタックル（ボタン離し版）をおりまぜるのも効果的。相手がガードを固めがちなら通常投げ、積極的に反撃してくるならドラゴンスマッシュやスーパーアーツをキメるのだ。



▲相手の起き上がり時に密着していたら、弱・前転から……



▲背後にまわりこんで通常投げや必殺技などを使うという手も

③連続技をキメろ！

ショーンの連続技は、どれもなかなかの攻撃力を持っている。ワンチャンスでイッキに相手の体力を奪うために、ジャンプ攻撃からの以下の連続技をマスターしておこう。

(1)ジャンプ攻撃→近距離立ち中Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ
(2)ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓚ→強・ドラゴンスマッシュ
(3)ジャンプ攻撃→近距離立ち強Ⓚ→強・トルネード

(1)は、必殺技を組みこまないお手軽な連続技だ。

(2)は、ドラゴンスマッシュをSAキャンセルしてショウリュウキャノンにつなげれば、大ダメージを期待できる。

(3)の連続技は、相手のスタンゲージをほぼ満タンにするほどのパワーを持っているが、いぶきやユン&ヤンなどの体格が小さい相手がしゃがんでいるとキマらない。

覚えておきたい連続技

相手が立っていてもしゃがんでいてもキマるので、最初のジャンプ攻撃がヒットしたら迷わず最後までコマンドを入力しよう。ガードされてしまった場合でも、最後のショーンタックルをすぐにボタン離し版に切り替えれば、反撃を受ける確率が下がるぞ。

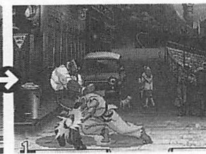
(めくり)ジャンプ中Ⓚ



近距離立ち強Ⓚ



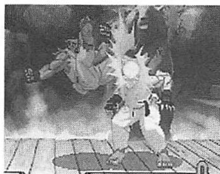
弱・ショーンタックル



この状況での行動は?

スタート時

いきなり前方ジャンプや前転、ショーンタックル（ボタン離し版でも可）を使って積極的に攻めこみたい。堅実にいくなら、とりあえず後方ジャンプで間合いを離しておいて、相手の出かたを見るといいだろう。



◀ほかにも、リュウビキャクやトルネードが奇襲として効果を発揮するぞ

跳びこみ時

ふつうに跳びこむときは、攻撃値とピヨリ値が高いジャンプ強攻撃がオススメだ。めくり狙いならジャンプ中Ⓚを使う。これは、ほかのキャラクターのジャンプ攻撃よりもめくりが成立しやすいので、積極的に狙っていける。



◀前方ハイジャンプは軌道が高いため、跳びこみには不向き

相手がダウン

こちらのめくりジャンプ攻撃の有効範囲内に相手がいるならば、跳びこみがベスト。ただ、それだけだと相手がガードに徹した場合に手が出せなくなるので、基本戦術②で紹介している「相手が起き上がる瞬間に弱・前転→Ⓟ通常投げ」をおりまぜていきたい。弱・前転→強・ドラゴンスマッシュの連係なども使って相手をまどわせ、闘いのペースをにぎるのだ。

遠距離で相手がダウンした場合には、とりあえず接近して様子を見よう。

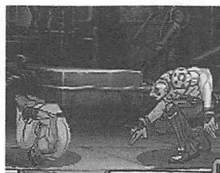
対空迎撃

ドラゴンスマッシュで迎撃できないようなら、ほかのどんな技を使っても迎撃は無理だと思っていい。すなおにガードしよう。ただ、スーパーアーツにショウリュウキャノンを選んでいるなら話は別。スーパーアーツゲージがタマっていないと使えないが、出ぎわに無敵時間があるので対空技としての性能はピカイチだ。

ほかにも、相手の着地点に弱・前転をして、そのまま着地してきた相手を投げてしまう方法も有効だ。

間合いをつめる

ダッシュやスキの少ない弱・前転などで間合いを調節してから、前方ジャンプで跳びこむのが基本。近〜中間距離なら、食らい判定が小さくなる前転やショーンタックル（ボタン離し版）をまぜていくと攻めの幅が広がる。



◀遠い相手に強・前転を使うと、意外にあっさり近づけることが多いのだ

相手のガードをくずす

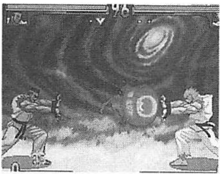
リープアタックをのぞけば、リュウビキャクが唯一のしゃがみガード不能技となる。しかし、この技は予備動作から当たるまでの時間が長く、ブロッキングの対象になりやすいのが欠点。

そこでオススメしたいのが投げだ。ジャンプ攻撃→弱・前転→通常投げやジャンプ攻撃→近距離立ち中Ⓟ→弱・前転→通常投げなど、あらゆるところに投げをおりまぜて闘えば、ガードをくずすことはむずかしくない。これとめくりジャンプ中Ⓚを併用するのだ。

スーパーアーツの使い道

Ⅰ ハドウバースト

ショーン唯一の飛び道具。何の布石もなしに撃つと、射出後の硬直が長いため、相手に回避されたあとに手痛い反撃を受けかねない。攻撃後にスキがある相手の技をガードした直後の反撃か、連続技に使っていこう。



◀見た目は1発、ヒット数も1回だが、通常の飛び道具なら貫通するのだ

Ⅱ ショウリュウキャノン

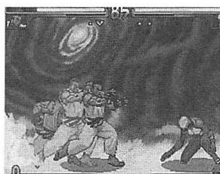
連続技に組みこんだり、対空技として使うほか、こちらの起き上がりに攻めてくる相手へのカウンターとしても重宝する。Ⓟボタンを連打することでヒット数が増加するので、キマったら忘れずに連打を行なおう。



◀ドラゴンスマッシュで迎撃しにくい攻撃も、これだとラクに落とせる

Ⅲ ハイパートルネード

ピヨリ値が高いので、連続技に組みこめるようになると強力。タイミングが合えば、飛び道具をすり抜けて攻撃することもできる。攻撃範囲が広いので、相手の飛び道具を見たらすぐに反応して出せるようにしたい。



◀攻撃範囲が広く、ほぼ画面の端から端まで届くのが、この技の強みだ

連続技 研究委員会

連研である。本作の連続技は複雑なシステムで成立するものが多く、簡単には理解できない。今回は§2でもフォローしきれなかったその内容を、7ページの中につめこんだので、読むときはカクゴするように。

Point① ゲームの「バージョン」が連続技に与える影響

『ストIII』には、表1のように3つの「バージョン」が存在する（※最新版の正式発売日は、この原稿を書いている時点でははっきりしていない）。表内の解説は、おもに連続技にかかわる部分を抜粋したものだが、日付が新しいものほどゲーム・バランス上の問題点が解消されているのがわかるだろう。3／12バージョンにおけるいぶきの調整が目立つのは、お手軽に相手をスタン状態にできるコンボや空中永久コンボが見つかったことによるものだ。

なお、今回の連研は、最新版を基本としている。ただし、普及版や改良版限定の内容もあわせて紹介していることを、あらかじめことわっておこう。

表1：バージョンごとの内容のうつり変わり

2/4バージョン（普及版）	一番最初に製品版として発売されたもの。のちに、一部のキャラは技の当てかたしだいで空中永久コンボができることが判明。
3/12バージョン（改良版）	普及版で発生した問題点に対応したもの。おもな変更点は、①いぶきの近距離立ち強Ⓚの空中コンボ制限がキツくなった。②いぶきの一部の技のピヨリ値が低下──近距離立ち中Ⓟ&⬅+中Ⓟ（9+12→5+12）、近距離立ち強Ⓚ（3+12、3→3+9、3）、ジャンプ強Ⓟ（16→14）、遠距離立ち強Ⓟ+強Ⓟ（追裏拳・16→14）、破心衝（5+7+5×3+9→3+7+5×4）。
4/末バージョン（最新版）	改良版の変更点に加え、①ユン&ヤンの斜めジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚによる空中永久コンボを、コンボ制限数をキツくすることで削除。②いぶきの垂直ハイジャンプ強Ⓟ→➡要素+中Ⓚの空中ターゲットコンボから発生するバグを削除。③空中コンボ制限が全体的に少しキツくなった影響で、オロの空中永久コンボが不可能に。④空中の相手にダウン効果のない基本技を当て、スーパーアーツで追撃……が、一部の技（いぶきの破心掌など）をのぞいてできなくなった。

禁 いぶきの空中永久コンボ

破心衝のあと前進してから近距離立ち強Ⓚを当てると、相手の食らい判定を残しつつ再度上へ吹き飛ばせることを利用。



禁 ユン&ヤンの空中永久コンボ

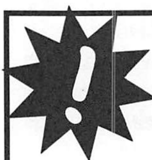
斜めジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ（計3ヒット）を遅めに入力し、3ヒット目を空振りさせることで、相手の食らい判定を残す。



禁 オロの空中永久コンボ

吹き飛んでいる相手へ基本技を当てた直後に、夜行魂（or天狗石）をうまくヒットさせることで、永久コンボが……。





全バージョン共通の永久（に近い）コンボ

永久コンボではないにしろ、以下のような「同じ攻撃を、ある程度くり返しヒットさせる」コンボはどのバージョンでも可能。これらは、のけぞり時間の個人差により発生したものだ。くわしくは、右ページを参照。

危 アレックスVSエレナ

なんと中・フラッシュチョップの連発がコンボになる（8ヒットまで）。ダメージレベルが2以上だと即死コンボに。



危 ダッドリーVSダッドリー

立ち中Ⓚ→強Ⓚ（強Ⓟは出さない）のターゲットコンボを、5回までくり返し連続ヒットさせることが可能だ。強烈。



危 ネクロVSダッドリー

中・トルネイドフック→立ち弱Ⓚ→レバー中立+中Ⓟとつなげ、再度中・トルネイドフックへ。3回までくり返し可能。

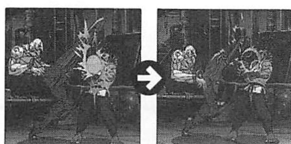


Point 2 のけぞり時間には、技ごとの個体差が存在する

のけぞり時間の基本値は、表2のとおり。空中技（ジャンプ攻撃）のほうが長いのは、自分のヒット硬直が相手より60分の１秒早く解けるためだ。

ただし、なかには基本値以上にのけぞり時間が長い技もある。下の写真のように、自分のヒット硬直時間が異常に短いため、相対的に相手ののけぞり時間が長くなる技もあれば、設定されているのけぞり時間が特別に長い技もある。どちらにしても、これらの技からは連続技を狙いやすいので活用したい。代表的なものを表3に紹介する。

なお、必殺技やスーパーアーツは、技ごとに中のけぞりか強のけぞり、いずれかに当てはまる。ただし、のけぞり時間は技ごとに多少ちがうため、表2からは除外しておいた。



▲一部の技は、攻撃が当たったときのヒット硬直発生中に

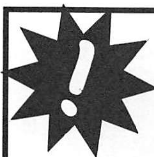
▲技の動作が進む。そのぶん攻撃後のスキが少なくなるのだ

表2：のけぞり時間の基本値（自分のヒット硬直が解けた瞬間をゼロとして、連続技が成立する時間帯＝のけぞり時間とする）

		弱のけぞり	中のけぞり	強のけぞり
地上技	のけぞり時間	8／60秒	12／60秒	16／60秒
地上技	該当する技	基本技＆特殊技（弱）	基本技＆特殊技（中） ユン＆ヤンの近距離立ち強Ⓟ ユン＆ヤンのしゃがみ強Ⓟ	基本技＆特殊技（強） リュウの近距離立ち中Ⓚ リュウの➡＋中Ⓟ ダッドリーの立ち中Ⓚ エレナの➡＋中Ⓟ ケンの立ち中Ⓚ
空中技	のけぞり時間	9／60秒	13／60秒	17／60秒
空中技	該当する技	基本技＆特殊技（弱） ネクロのリープアタック ネクロのドリルキック	基本技＆特殊技（中） リープアタック ユン＆ヤンのジャンプ強攻撃 オロのジャンプ強攻撃 ユン＆ヤンの雷撃蹴 いぶきの➡＋中Ⓚ	基本技＆特殊技（強）
反転のけぞりの、のけぞり時間……32／60秒				

表3：のけぞり時間が基本値と異なる技
（連続技に大きく影響するものを選出）

キャラ名	該当する技	のけぞり時間	キャラ名	該当する技	のけぞり時間
リュウ＆ケン＆ショーン	しゃがみ中Ⓚ	17／60秒	いぶき	追裏拳	30／60秒
ネクロ	⬅＋強Ⓚ	21／60秒	ケン	立ち中Ⓚ	21／60秒
いぶき	遠距離立ち強Ⓚ	20／60秒	ショーン	近距離立ち強Ⓚ	23／60秒



のけぞり時間に個人差が存在する

リュウ	腹やられ中のけぞりが2／60秒長い しゃがみ強のけぞりが4／60秒長い
ユン&ヤン	アゴやられ中（or強）のけぞりが１／60秒長い
ダッドリー	腹やられ中（or強）のけぞりが3／60秒長い
エレナ	反転のけぞりが3／60秒長い
ケン&ショーン	しゃがみ強のけぞりが4／60秒長い

一部のキャラは、特定ののけぞりポーズになったときのけぞり時間が通常より長くなる。判明しているものを紹介しよう。なお、のけぞりポーズは食らった技の種類によって決まるが、両者の体格差で変わる場合もある。

腹やられのけぞり



▶体をくの字に曲げる。ボディブロー系の技を食らうと発生

アゴやられのけぞり



▶アゴを上げ、体をそらす。アッパー系の技を食らうと発生

Point 3 コンボ修正は、ピヨリ値にも影響する

本作では、攻撃値だけでなくピヨリ値にもコンボ修正がかかる（修正率は両方同じ）。しかも、スタン状態の相手に攻撃を当てる場合、攻撃値のほうのコンボ修正はもとにもどっているが、ピヨリ値のほうは相手をスタンさせるときに当てた攻撃のぶん、コンボ修正がかかったままになっているのだ。

コンボ修正のくわしい数値は→P.148

Point 4 空中コンボについて

空中コンボは、相手が吹き飛びポーズになった時点から「コンボ制限数」のカウントがはじまり、制限数を超えるまで攻撃を当てることができる、という仕組みになっている（空中永久コンボは、攻撃を中途ハンパに当てたり、途中で無関係の技を当てたりすると、コンボ制限数のカウントをゼロにもどせることを利用）。コンボ制限数を超えると、その時点で画面上にコンボ数が表示され（相手がスタン状態か「吹き飛び」の場合をのぞく）、相手が立ち上がるまで攻撃が当たらなくなる。

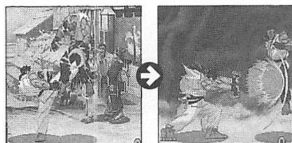
表4：『ストIII』における空中コンボの法則

①空中コンボのコンボ制限数は3ヒット（技により4ヒット）
- 最新版は2ヒット（技により3ヒット）
- スーパーアーツの攻撃判定は、コンボ制限数にカウントされない。かわりに、特定の攻撃判定がヒットした時点で、コンボ制限数を超えたと判定される
- 複数ヒットする基本技、特殊技、必殺技は、（コンボ制限数のうえでは）まとめて1ヒットと判別される

②ヒット効果が「吹き飛び」の技を当てても空中コンボ可能
- 「吹き飛び」の相手に空中コンボを狙える時間は3/60〜7/60秒（技ごとにちがう）
- スーパーアーツは、制限時間を無視できる（最新版では、一部のスーパーアーツのみ）
- 相手がスタン状態なら「吹き飛び」は「吹き飛びダウン」に変わり、制限時間がなくなる

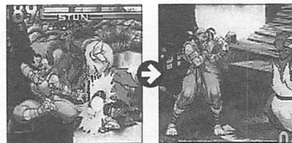
③特定の技から空中コンボを狙うことはできない
- アレックスのフラッシュチョップ、リュウの昇龍拳＆竜巻旋風脚、ユン＆ヤンの絶招歩法（幻影陣中はのぞく）、オロの鬼ヤンマ、特定の立ち弱Ⓟ、etc.

注 吹き飛びの相手に追撃



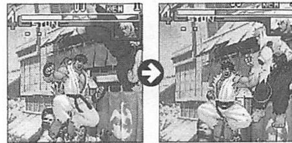
▲基本技で迎撃→スーパーアーツは ▲最新版ではほぼ成立しなくなっている

注 相手がスタン状態なら

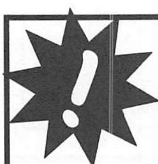


▲スタン状態で吹き飛んでいる相手には ▲どの技を当ててもダウン効果がつく

注 リュウの斜めジャンプ中Ⓟ



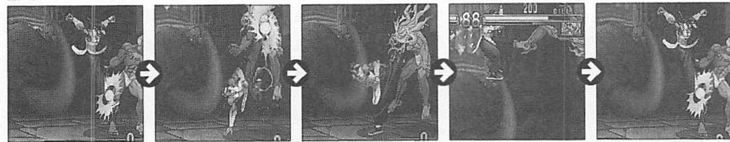
▲この技は、スタン状態の相手に対して ▲連続4回（最新版は3回）まで当たる



ギルはダウン直前に地上判定となる

吹き飛んだギルが地面に落ちる直前にダウン効果のない技を当てると、地上でのけぞり、コンボ制限数がゼロにもどる。これを利用した永久コンボが下の写真。ほかにもオロで可能（近距離立ち中Ⓟ→少し待ってリープアタック）。

死 ユン＆ヤンの対ギル専用永久コンボ（画面端限定）



▲強・雷撃蹴を低めに当て、着地直後に ▲強・穿弓腿。そのあと立ち中Ⓚを当て ▲垂直ハイジャンプでキャンセルする ▲ジャンプ頂点近くで強・雷撃蹴を出す ▲ギルは地上で食らう。以下くり返し

死 いぶきでも……

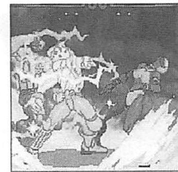


◀近距離立ち弱Ⓟからのターゲットコンボ→前方ハイジャンプ中Ⓚのくり返し※

※ターゲットコンボの時点でギルがスタン状態になっていたときのみ

Point 5 スーパーアーツで目押しコンボ

各種キャンセルを使わずに技をつなげる目押しコンボは、ターゲットコンボやSAキャンセルのある本作でも重要なテクニック。とくに、コマンド完成から攻撃判定出現まで相手を行動不能にするスーパーアーツは、事実上、60分の0秒で攻撃が出る技と言えるので、目押しコンボに最適だ。たとえば、SAキャンセル不可でも攻撃後のスキが少ない技からつなげることができるので、利用範囲が広い。おぼえれば、戦略にもハバが出てくるだろう。



◀攻撃判定が出現するまで相手を行動不能にするスーパーアーツは、さまざまな技から目押しでつなぐことができる

キャラ別連続技フローチャート

【】でくくられている技は、ターゲットコンボを表す。なお、しゃがみガード不能技から狙える連続技は、§2を参照（→P.134）

アレックス

⬅＋強Ⓟ（スリーパーホールド）→ブーメランレイドの目押しコンボは、最後の攻撃（投げ）が空振るのが欠点。Bは、相手の跳びこみをしゃがみ強Ⓟで迎撃するときに狙える。Cは、相手KO後のアピールを利用したコンボ。

A
ジャンプ強Ⓟ→中・フラッシュチョップ
中or強・フラッシュチョップ
→ 近距離立ち中Ⓚ → 弱・フラッシュチョップ／ブーメランレイド
→ バックドロップ
→ ハイパーボム
→ ⬅＋強Ⓟ（スリーパーホールド）→（目押しで）ブーメランレイド（4ヒットのみ）

B
しゃがみ強Ⓟ（1ヒット目・相手の攻撃と相打ちさせる）→エアニースマッシュ

C
⬅＋強Ⓟ（相手KO）
スタンガンヘッドバット（相手KO）
→ 立ち弱Ⓚ → 立ち強Ⓟ／立ち強Ⓚ／しゃがみ強Ⓚ

KO確定コンボ
■21ヒット
■対エレナ限定



中・スクラッチホイールをブロッキングした直後か、強・スクラッチホイールをガードした直後に跳びこめば、実戦でもキメることが可能なコンボだ。注意点は、前方ジャンプ強Ⓟは目いっぱい低空で当てることと、⬅＋強Ⓟでエレナをつかんだらレバガチャ＋ボタン連打をすること。



リュウ

波動拳→真空波動拳を狙う場合、波動拳が相手にヒットする前に真空波動拳を出すことができれば、画面中央でも確実にコンボが成立する。

Bは、真空波動拳へつなぐ場合をのぞき、大半の相手をスタン状態にできるコンボだ。Cは、アレックス、ユン&ヤン、しゃがんでいるリュウ&ケン&ショーンに対してのみ成立する（強・上段足刀蹴りにつなぐ場合のぞく）。

A
（高い打点で）前方ジャンプ強Ⓟ
めくりジャンプ中Ⓚ
→ 近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・上段足刀蹴り（対リュウ限定）
→ 近距離立ち中Ⓚ
　→ しゃがみ中Ⓟ → 波動拳→真空波動拳／弱・竜巻旋風脚
　→ しゃがみ中Ⓚ → 強・昇龍拳（対ダッドリー限定）／波動拳
→ 真・昇龍拳（1ヒット目空振り時・最大4ヒット）→中・昇龍拳（対ダッドリー限定、画面端限定）

B
（高い打点で）前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ
→ 強・昇龍拳（1ヒット目）→ 真空波動拳／電刃波動拳（タメずに離す）
→ 中・昇龍拳→真・昇龍拳 → 前方ジャンプ強Ⓚ／強・上段足刀蹴り／（前方ダッシュ後）中・昇龍拳

C
（高い打点で）前方ジャンプ強Ⓟ
めくりジャンプ中Ⓚ
→（少し前進後）近距離立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ
→ 波動拳→真空波動拳／強・竜巻旋風脚／中・上段足刀蹴り／強・上段足刀蹴り（対しゃがんでいるリュウ、ケン、ショーン限定）

KO確定コンボ
■19ヒット（最新版は17ヒット）
■ユン&ヤン、いぶき、エレナ限定&画面端限定



画面端では、真・昇龍拳からの空中コンボが狙いやすい。ヒット数よりもダメージ量を重視するなら、真・昇龍拳のヒット後は、前方ジャンプ中Ⓟ×1～2→垂直ジャンプ強Ⓚ→強・竜巻旋風脚がオススメ。これに変えれば、スタンゲージが短いキャラ全員に対するKO確定コンボとなる。



ユン&ヤン

Bで、虎撲子から各種スーパーアーツへつなぐ場合、転身穿弓腿と槍雷連撃は虎撲子の動作終了後に、幻影陣はSAキャンセルをかけて出そう。CはⓀ通常投げの最中にレバーを逆時計回りに回しつつⓀ（Ⓟ）ボタンを連打しているだけでOKなので、かなり簡単だ。Dは、普及版&改良版限定。

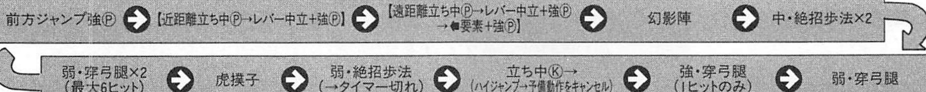
A	雷撃蹴／(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ／【前方ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ】→ 立ち弱Ⓟ／近距離立ち中Ⓟ／しゃがみ中Ⓚ →【立ち中Ⓟ→レバー中立+強Ⓟ→⬅要素+強Ⓟ】→ 転身穿弓腿／槍雷連撃／幻影陣 幻影陣 → 中・絶招歩法×3 → 弱・絶招歩法×2(タイマー切れ) → 立ち中Ⓚ → 強・絶招歩法
B	(低い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ → 立ち中Ⓚ → (ハイジャンプ→予備動作をキャンセル) → 中・穿弓腿 → (着地後、少し待って)転身穿弓腿 (ハイジャンプ→予備動作をキャンセル) → 虎撲子 → 強・絶招歩法／各種スーパーアーツ／(少し前進後)遠距離立ち強Ⓟ → (目押しで)転身穿弓腿
C	Ⓚ通常投げ → 転身穿弓腿／槍雷連撃×1〜2
D	【前方ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ(2ヒット目を空振らせる)】→ 弱・絶招歩法／【前方ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ(2ヒット目を空振らせる)】

幻影陣コンボ

■26ヒット
■ダッドリー限定&画面端限定（相手が画面端に近ければ可）



幻影陣を使ったときの、最多ヒット&最高ダメージを目指したコンボ。技の内容も全バージョンに対応している。ダッドリーに対してのみ、立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟのあと、目押しで遠距離立ち中Ⓟにつながるのがポイント（レバー中立＋強Ⓟが、腹やられ強のけぞりになるため）。



※「ハイジャンプ→予備動作をキャンセル」については、超情報局を参照（→P.204）。

ダッドリー

立ち中Ⓚ→強Ⓚのターゲットコンボは、相手との間合いが離れにくいうえさまざまな技へつなげられる。Bは、ジャンプ攻撃から狙ってもいい。Cは相手をスタンさせられるコンボだ（ただし、最新版でジェットアッパーからコークスクリューブローへつないだ場合、2ヒットしかしないので相手はスタンしない）。EとFは、しゃがんでいるリュウ、ケン、ショーン限定。

A	(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓚ／(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ →【立ち中Ⓚ→強Ⓚ】→ しゃがみ弱Ⓚ → 中or強・ジェットアッパー (高い打点で)前方ジャンプ強Ⓚ／(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ →【しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ】→ 強・ジェットアッパー／弱・マシンガンブロー
B	【立ち中Ⓚ→強Ⓚ】→【しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ】→ ローリングサンダー／中・ダッキング → (ダッキング動作をSAキャンセル)ロケットアッパーorコークスクリューブロー(2〜3ヒットまで)
C	(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ →【立ち中Ⓚ→強Ⓚ】→ 立ち中Ⓟ → 中・ジェットアッパー → ロケットアッパーorコークスクリューブロー(2〜3ヒットまで)
D	(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ／(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓚ →【立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ】→ ロケットアッパーorコークスクリューブロー (高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ／(高い打点で)前方ジャンプ強Ⓚ →【立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ】→ (目押しで)コークスクリューブロー(ダメージの低いところ3ヒットまで)
E	(やや遠距離から)前方ジャンプ強Ⓚ → ➡+強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ →【しゃがみ弱Ⓚ→中Ⓚ】→ ローリングサンダー／中・ジェットアッパー → ロケットアッパーorコークスクリューブロー(2〜3ヒットまで)／強・ジェットアッパー(2ヒット目) → ロケットアッパーorコークスクリューブロー(2〜3ヒットまで)
F	前方ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ強Ⓚ → 中・ダッキングアッパー×2 → 中・ダッキング → (ダッキング動作をSAキャンセル)ロケットアッパー(3〜4ヒット) → (相手が落ちてきたら)強・ジェットアッパー(2ヒット目) → ロケットアッパー

KO確定コンボ

■39ヒット
■対ダッドリー限定



見た目には単純だが、高難度。ジャンプ強Ⓚは、ジャンプの頂点あたりで入力すること。ダッドリーに対しては、立ち中Ⓚ→強Ⓚのあと、➡＋中Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓟや、立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ（→ロケットアッパーorコークスクリューブロー）など、さまざまなコンボを狙うことが可能だ。



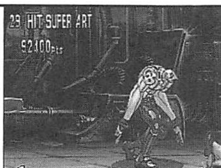
ネクロ

かなりシンプルなものが多いが、実際には高難度のものばかり。Aは、立ち中Ⓟをヒットさせた時点で相手がスタン状態になっていなくても、超電磁ストームでなら空中コンボ可能。

A	(自分が画面端)スネークファング→立ち中Ⓟ→(相手がスタン状態なら)弱・フライングバイパーなど (相手が画面端)Ⓟ通常投げ→超電磁ストーム
B	強・トルネイドフック→⬅+中Ⓚ→中・トルネイドフック(2ヒット目)→超電磁ストームorエレクトリックスネーク →⬅+強Ⓚ→立ち中Ⓟ→弱・スネークファング(対エレナ限定)
C	⬅+強Ⓚ→立ち中Ⓟ→超電磁ストーム →立ち中Ⓚ→エレクトリックスネーク→立ち中Ⓟ→(相手がスタン状態なら)弱・フライングバイパーなど
D	めくりジャンプ弱Ⓚ→【立ち弱Ⓚ→レバー中立+中Ⓟ】→中・トルネイドフック(2ヒット目)→超電磁ストームorエレクトリックスネーク 各種前方ジャンプ攻撃→立ち中Ⓟ→中・トルネイドフック(2ヒット目)→超電磁ストームorエレクトリックスネーク

KO確定コンボ

■29ヒット
■対ダッドリー限定



立ち中Ⓟ（相手スタン）のあとの中・トルネイドフック（キャンセルをかけて出す）→前方ジャンプ中Ⓟは空中コンボで当てる。前方ジャンプ中Ⓟを立ち強Ⓚに変えれば、2発目のエレクトリックスネークの時点で相手をKOできるので、ボーナス点が高くなるが、コンボ数は逆に減る。

(中・トルネイドフック→【立ち弱Ⓚ→レバー中立+中Ⓟ】)×3 ➡ (SAキャンセル)エレクトリックスネーク→立ち中Ⓟ(相手スタン) ➡ 中・トルネイドフック(2ヒット目のみ)→前方ジャンプ中Ⓟ ➡ 強・トルネイドフック→立ち中Ⓟ ➡ 中・トルネイドフック(2ヒット目)→エレクトリックスネーク ➡ 弱・トルネイドフック(1ヒット目のみ・相手KO)→立ち中Ⓟ

いぶき

Aで中・苦無→霞朱雀へつなぐ場合、苦無を出すときの高度が重要。余談だが、ターゲットコンボで⬇要素＋強Ⓚ→（➡⬇⬊と入力）→レバー中立＋強Ⓚ連打と一瞬で入力すると、レバー中立＋強Ⓚを出ぎわキャンセルして風斬りが出る。ほかのコマンドでも可能だ。

A	【近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→⬇要素+強Ⓚ→レバー中立+強Ⓚ】→各種空中ターゲットコンボ →(相手がスタン状態なら、前方ハイジャンプでキャンセル)→(上昇途中に)中・苦無→強・霞朱雀(画面端限定)
B	各種ジャンプ攻撃→【近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ】→雷打 →風斬りor中・旋
C	(かなり遠くから)【前方ジャンプ弱Ⓟ→➡要素+強Ⓟ】→遠距離立ち強Ⓟ→強Ⓟ(追裏拳)→中・飛燕→強・霞朱雀 (おたがい画面端の状態から)前方ハイジャンプ強Ⓟ→中・苦無→強・霞朱雀
D	めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→【遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ】→(目押しで)中・破心衝 →➡+強Ⓚ(普及版なら相手スタン)
E	(高い打点で)【前方ジャンプ強Ⓟ→➡要素+中Ⓚ】→【近距離立ち弱Ⓚ→中Ⓚ】→強・風斬り(2ヒット目) →弱・破心衝→(少し前進後)近距離立ち強Ⓚ→➡+強Ⓚ→強・破心衝(1ヒットのみ)(普及版なら相手スタン)

最新版対応KO確定コンボ

■30ヒット
■スタンゲージが短いキャラ限定（リュウ以外は困難）



全バージョンで、スタン→KOが狙えるコンボ。すべての基本技が届かない遠距離から前方ハイジャンプで跳びこみ、弱Ⓟを目いっぱい高い打点で当てること。着地したときに相手と密着状態になることが最低条件だ（密着状態でないと、遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟのどちらかが空振る）。

(高い打点で)【前方ハイジャンプ弱Ⓟ→➡要素+強Ⓟ】 ➡ しゃがみ中Ⓟ→【遠距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ】 ➡ (目押しで)弱・破心衝 ➡ (少し前進してから)近距離立ち強Ⓚ ➡ (垂直ハイジャンプでキャンセル) ➡ 垂直ハイジャンプ強Ⓟ→➡要素+中Ⓚ ➡ (前方ハイジャンプ弱Ⓟからくり返し)

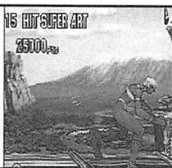
エレナ

さすがにコンボの種類にとぼしい。Bは、相手が画面端にいてお互いの距離がかなり離れているときに狙える。

A	強・マレットスマッシュ→中or強・スクラッチホイール(1ヒット目)→スピニングビートorブレイブダンス →立ち弱Ⓚ→中・スクラッチホイール(1ヒット目)→スピニングビートorブレイブダンス →しゃがみ中Ⓟ→スピニングビートorブレイブダンス
B	弱・ライノホーン(1or2ヒット目のみを空中の相手に当てる)→しゃがみ弱or中Ⓟ→スピニングビート →中or強・スクラッチホイール(1ヒット目)→スピニングビート

追撃コンボ

■15ヒット
■対アレックス限定&画面端限定



前方ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚは、強・マレットスマッシュで代用可。最後の前方ジャンプ強Ⓟは、ブレイブダンスで相手をKOした場合にかぎり当たらない。ちなみに、めくりジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚを狙った場合、中Ⓚがめくりで当たるか正面に当たるか判別できないので、相手の混乱をさそうことができる。

【前方ジャンプ弱Ⓟ→中Ⓚ】 ➡ 立ち弱Ⓚ→中・スクラッチホイール(1ヒット目) ➡ ブレイブダンス ➡ 前方ジャンプ直後の強Ⓟ

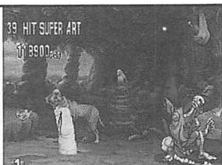
オロ

Aはリープアタックをはぶくと簡単。BとDは普及版&改良版でのみ狙えるコンボの例で、Bの天狗石を使用しているほうは、タイマー切れまで永久空中コンボになる。Dは相手をスタンさせることが可能な空中コンボだ。

A	(低い打点で)ジャンプ強Ⓟ→リープアタック→近距離立ち中Ⓟ→鬼神力(発動→空中投げへ) 近距離立ち中Ⓟ→(少し前進後)近距離立ち中Ⓟ(1ヒット目)→(前方ハイジャンプでキャンセルして)ジャンプ強Ⓟor強Ⓚ
B	立ち中Ⓟ(1〜2ヒット目)→天狗石→前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ(2ヒット目のみ当てる)→前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ(2ヒット目のみ当てる) 立ち中Ⓟ(1〜2ヒット目)→中・夜行魂(2ヒットまで)→(前方ダッシュ×3で相手の下を通り抜ける)→中・夜行魂(残りの2ヒット・オロのいる方向へレバーを入れないとガードできない)→各種連続技
C	天狗石→(かなり高めに)ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→仁王力 近距離立ち弱Ⓚ→(少し待って)近距離立ち弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→(前方ハイジャンプでキャンセルして)人柱渡り(空中)
D	前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強・夜行魂(3ヒットまで)→前方ジャンプ強Ⓚ→強・夜行魂(残り1ヒット)→近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強・夜行魂(3ヒットまで)→前方ジャンプ強Ⓚ→強・夜行魂(残り1ヒット)→近距離立ち中Ⓟ(1〜2ヒット目)→(前方ハイジャンプでキャンセルして)前方ジャンプ強Ⓟ

最新版対応KO確定コンボ

■39ヒット
■リュウ以下の体格の相手限定&画面端限定



ジャンプ強Ⓚは低い打点で、ジャンプ強Ⓟはジャンプ頂点をすぎた直後に出そう。なお、リュウより背の低い相手にはジャンプ強Ⓟを強Ⓚに変えて、リープアタックをはぶくこと。相手をスタンさせたあと同じ連続技を再度たたきこむ場合も、リープアタックをはぶいたほうがいい。



ケン

ここでは、ケンならではの連続技だけを掲載する。リュウ&ケン共通の連続技は、リュウの連続技を参照して、できそうなものを選んでほしい。

A	めくりジャンプ中Ⓚ / (高い打点で)前方ジャンプ強Ⓟ→【近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ】→強・竜巻旋風脚 【近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ】→波動拳→各種スーパーアーツ 【近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ】→弱・昇龍拳→各種スーパーアーツ(対アレックス、ユン&ヤン、しゃがんでいるダッドリー、いぶき、エレナ限定)
B	前方ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ / しゃがみ中Ⓚ→波動拳→昇龍裂破or疾風迅雷脚(対しゃがんでいるリュウ、ケン、ショーン限定)
C	(対空として)弱・昇龍拳→(かなり高い位置で迎撃した場合)立ち中Ⓚor疾風迅雷脚 (対空として)弱・昇龍拳→(めくり気味の跳びこみを迎撃した場合、落ちてくる相手を引きつけて)弱・昇龍拳→昇龍裂破or神龍拳

限定スタンコンボ

■17ヒット
■対しゃがんでいるリュウ限定&画面端限定



リュウに対して疾風迅雷脚が13ヒットし、そのぶんピヨリ値をかせげることを利用。すべての技を最速でつないでいったときのみ、リュウをスタン状態にさせることが可能だ。一応画面端でなくても可能だが、成功率は極端に低い。

前方ハイジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・昇龍拳(2ヒット目) ➡ 疾風迅雷脚

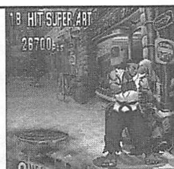
ショーン

近距離立ち強Ⓚからさまざまな技へつなげられる。Bはしゃがんでいるリュウ、ケン、ショーン限定の連続技だ。

A	めくりジャンプ中Ⓚ / 前方ジャンプ強Ⓟ→(少し前進後)近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ (少し前進後)近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強・トルネードorハドウバーストorハイパートルネード
B	前方ジャンプ強Ⓟ→(少し前進後)【近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ】→(目押しで)ハドウバーストorハイパートルネード 前方ジャンプ強Ⓟ→(少し前進後)近距離立ち強Ⓚ→弱・ショーンタックル(ボタン離し版)→しゃがみ弱Ⓟ→各種スーパーアーツ
C	(画面端へ押しつけるように)Ⓚ通常投げ / (対空技として)立ち強Ⓟ→ハドウバースト

ヒット数重視コンボ

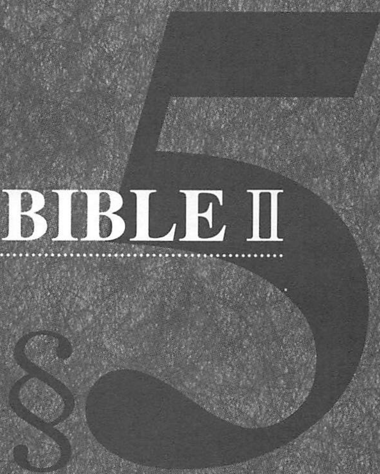
■18ヒット
■制限なし



ショウリュウキャノンを2ヒット目から当てたほうが、ヒット数を増やせることを利用したコンボ。近距離立ち強Ⓚのあとは、行動可能になる直前に↓↘→とレバーを入力し、そのままレバーを固定して一瞬前進する。そして、立ち中Ⓟを入力すると同時に↓↘とレバー入力してⓅボタンを押そう。要練習だ。

前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ (一瞬前進後)遠距離立ち中Ⓟ ➡ ショウリュウキャノン(1ヒット目空振り・15ヒット)

THE FIGHTING BIBLE Ⅱ
(Vs CPU BATTLE)



対CPU戦基礎講座

本章の記事はプレイヤー・キャラ別ではなく、対戦相手別に構成されている。このコーナーで対CPU戦全般の基礎知識を覚え、P.192からの相手キャラ別攻略で各CPUキャラのおおまかな行動パターンと対処法をマスターしてほしい。なお、本書ではあえてブロッキングを使用しない攻略法を紹介している。

ポイント1 対CPU戦の流れ

本作の対CPU戦には、全部で7人の敵が登場する。1〜6戦目はCPUキャラ出現テーブル（→P.198）で決定されたキャラが、7戦目は対CPU戦にのみ登場するボスキャラのギルが相手となる。彼ら全員を倒せば、念願のエンディングだ。もし、一度もコンティニューをしていなければ、さらにスタッフロールも見ることができる。

対CPU戦のクリアをめざすうえでとくに問題となるのは、4〜7戦目。相手がこちらの跳びこみを対空技で迎撃してきたり、SAキャンセルを組みこんだ強力な連続技を使うようになるからだ。対処法を知らないと一方的にやられてしまうので、CPUキャラの動きをしっかりチェックしておこう。ちなみに、本書の攻略法はゲーム難度3（初期出荷時の設定）でのプレイをもとに書かれている。



▲4〜6人目とギルはかなりの強敵。SAキャンセルを使用した連続技もキメてくる

ポイント2 CPUキャラのクセ

●起き上がりのガードがアマい

CPUキャラの起き上がり時になにかしらの技を重ねておくと、かなりの確率で食らってくれる。

重ね技として有効なのは、前方ジャンプ強攻撃&しゃがみ強Ⓚのふたつ。前者は、ヒット後に連続技でイッキに大ダメージを与えることが可能。後者は、足の先端だけをうまく重ねれば、昇龍拳をはじめとする迎撃技も一方的にツブせるのがポイントだ（エレナの中・スクラッチホイールはのぞく）。相手によって使いわけていこう。

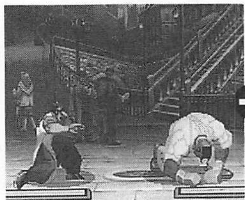
●しゃがみガード不能技からの連係

こちらがしゃがみガードを固めていると、CPUキャラはしゃがみガード不能技からの2択攻撃で攻めてくる。CPUケンの、リープアタック→中Ⓚ通常投げorしゃがみ中Ⓚ（→波動拳）という連係が、その代表格だ。

しゃがみガード不能技を食らったあとは、強引に後方ジャンプなどで相手から離れるのがベスト。無理に反撃を試みると無敵技などのカウンターを受けてしまうし、ガードを固めても相手のラッシュが継続するだけだ。

●体力差によって闘いかたが変わる

残り体力がプレイヤーよりも多いとガードしがちになり、逆に少ないと積極的に攻めてくる……これは、『ストIII』のCPUキャラ全般に言える性質だ。大量リードされないように注意。

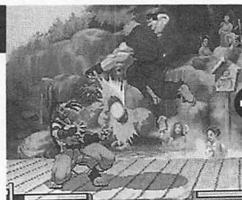


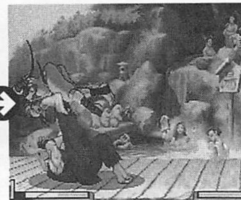


起き上がりを狙え！

◀相手の起き上がりにしゃがみ強Ⓚ。もちろん前方ジャンプ攻撃から連続技を狙うのも有効だ

VS CPUケン





▶CPUケンの2択攻撃は非常に強力。対処法を知らないとあっという間にやられてしまう

ポイント3 対空技の使いわけ

CPUキャラの跳びこみは、右表の対空技で確実に迎撃していこう。

表中の「近距離」は、相手が自分の真上付近に落下してくるような間合いのこと。「遠距離」は、それより遠い間合いをさす。ユン&ヤンとオロの、ふたつの技を矢印でつないでいるものは、左の技を食らって宙に浮いた相手に右の技で追いうちすることをさす。

対空技を使うほか、相手のジャンプ攻撃をブロッキングして、着地のスキに連続技などをキメる……という戦法も有効だ。ただし、失敗時のリスクが大きいので、腕に自信がある人以外は狙わないほうがいい。

相手の跳びこみを確実に迎撃できれば、勝率も大幅にアップする。間合いに応じた最適の技が出せるよう、頭のなかでシミュレートしておくこと。

キャラ別対空技一覧

キャラ名	近距離	遠距離
アレックス	しゃがみ強Ⓟ	前方ジャンプ弱or中Ⓟ
リュウ	中・昇龍拳、近距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ	立ち強Ⓚ
ユン&ヤン	近距離立ち強Ⓟ、立ち中Ⓚ→強・絶招歩法	前方ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ
ダッドリー	弱・ジェットアッパー、しゃがみ強Ⓟ	立ち強Ⓟ
ネクロ	強・電磁ブラスト、垂直ジャンプ弱or中Ⓟ	しゃがみ中Ⓟ
いぶき	⬅+中Ⓟ、垂直ジャンプ弱or中Ⓚ	遠距離立ち強Ⓚ
エレナ	しゃがみ強Ⓟ、素直ジャンプ強Ⓟ	立ち強Ⓟ
オロ	弱・鬼ヤンマ、近距離立ち中Ⓟ→前方ジャンプ強Ⓟ	しゃがみ強Ⓟ
ケン	中・昇龍拳、近距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ	立ち中Ⓚ
ショーン	立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ	遠距離立ち強Ⓚ

ポイント4 跳びこみ連続技をキワめよう！

1〜3人目のCPUキャラは攻撃&防御ともにアマいので、跳びこみからの連続技を適当にくり返すだけで簡単に勝つことができる。本文中で「跳びこみ連続技をキメよう」とある場合は下表の連続技を使用すること。

スキの大きな技をガードした直後などにキメる場合は、下表の連続技から前方ジャンプ攻撃をのぞけばOKだ。跳びこみ連続技をキメづらいネクロについては、P.200の使用キャラ別パターンも参照してほしい。

キャラ別跳びこみ連続技一覧

キャラ名	跳びこみ連続技
アレックス	前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱・フラッシュチョップ
リュウ	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳or中・昇龍拳
ユン&ヤン	雷撃蹴or前方ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ→レバー中立+強Ⓟ→⬅要素+強Ⓟ
ダッドリー	前方ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ
ネクロ	前方ジャンプ強Ⓚ→立ち弱Ⓚ→レバー中立+中Ⓟ→弱・スネークファング
いぶき	前方ジャンプ中Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→強・雷打
エレナ	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→強・スクラッチホイール
オロ	前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→弱・仁王力
ケン	前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳or強・昇龍拳
ショーン	前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→強・トルネードor弱・ショーンタックル

相手キャラ別攻略

VS CPUアレックス

技1発ごとの攻撃力は高いが、動きは単調。大技のスキに連続技を入れることができれば、CPUアレックス戦は制したも同然だ。

中間〜遠距離でしゃがみガードを固めながら待っていると、CPUアレックスは垂直ジャンプからフライングクロスチョップを出してくる。しかし、この攻撃はまず当たらないので、相手が着地して転がっているスキに地上攻撃からの連続技をキメよう。これをくり返すだけで勝つことができるぞ。

フライングクロスチョップを待つときは相手との間合いに注意すること。CPUアレックスは、間合いが近いとコマンド投げやリープアタックで攻撃してくる。近づいてきたら、しゃがみ弱Ⓚなどで追い返すことを忘れずに。





ガード後に反撃

◀フライングクロスチョップを待って反撃。近づかれたら、しゃがみ弱Ⓚなどで追い返そう

しゃがみ待ち

▶前方ジャンプ攻撃をしゃがんで回避。着地のスキに通常投げや、しゃがみ強Ⓚで反撃だ！





VS CPUリュウ

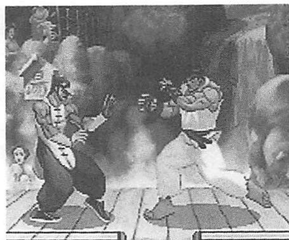
こちらの跳びこみへの反応がするどいので、前半に登場した場合もかなりの強敵。相手の行動に確実な対処を心がけたい。

不用意な跳びこみは、昇龍拳や立ち強Ⓚなどの対空技であっさり迎撃されてしまう。ただ、CPUリュウは後方ジャンプor後方ダッシュを行なった直後に波動拳を撃つことが多い。そのスキに前方ジャンプ攻撃からの跳びこみ連続技をキメていこう。

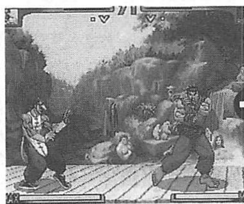
ほとんどの場合、CPUリュウは波動拳を2発1組で撃ってくる。1発目を垂直ジャンプでかわしたあと、一瞬だけ間をおいて跳びこむのがコツだ。着地直後に跳びこむと、相手は2発目を撃たずに対空技を出してくるぞ。

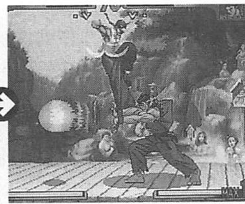
そのほか、注意しなければならないのが、前方ダッシュで接近してからの昇龍拳or立ち弱Ⓚ（→➡+中Ⓟ）という2択攻撃。昇龍拳を出してきた場合はガード後に連続技を、立ち弱Ⓚを出してきた場合はすみやかに立ちガードを固めよう。反応さえできれば、前方ダッシュしてきたところに通常投げで反撃することも可能だ。

上記の方法で体力を奪っていけば、相手は連続技を狙って跳びこんでくるようになる。この状態になったら勝利は目前。間合いに応じた対空技で確実に迎撃していけばOKだ。



▲前方ダッシュからの連係は、わかっていればコワくない。落ちついて対処せよ





後方ジャンプ→波動拳

◀相手が後方にジャンプorダッシュしたら波動拳を撃つ合図。跳びこむ準備をしておこう

VS CPUユン&ヤン

絶招歩法&穿弓腿のふたつは、ガードできれば確実に反撃できる。冷静に対処していけば、あまりコワい相手ではないはずだ。

もっとも安全かつ確実なのは、絶招歩法or穿弓腿を待ってガード後に反撃していくという戦法。どちらの技も攻撃後に大きなスキが生じるので、落ちついて連続技をキメよう。

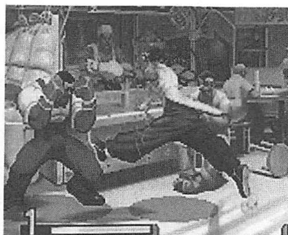
また、お互いが画面端にいるくらいの距離まで離れると、相手は前方ハイジャンプからの雷撃蹴orジャンプ攻撃を仕掛けてくる。それを対空技で迎撃していくのも有効だ。

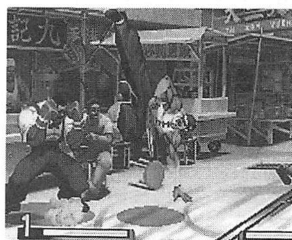
なお、雷撃蹴を高い打点でガードしたあとは投げがキマりやすい。覚えておけば、さらに闘いがラクになるぞ。



この必殺技に反撃せよ!

▼反撃可能な必殺技その1、絶招歩法。弱だとそれなりにスキが少ないので、ガードしたあとは投げてしまうのが無難だろう





▲反撃可能な必殺技その2、穿弓腿。試合開始時くらいの間合いで多用してくるぞ。ガード後は連続技をたたきこめ

VS CPUダッドリー

こちらの跳びこみは対空技で確実に迎撃してくる。➡+強Ⓚからの凶悪な2択攻撃もあり、攻めるのも守るのもむずかしい強敵だ。

まずは、画面端でガードを固めつつCPUダッドリーが接近してくるのを待とう。ただし、あまり近づかれると通常投げを食らうので、しゃがみ弱Ⓚor中Ⓚなどでケンセイしておくこと。これを何度かくり返していると、相手は前方ダッシュ→ジェットアッパーor通常投げという連係をくり出すようになる。このときに反撃するのだ。

基本的には、CPUダッドリーの前方ダッシュが終了した直後に通常投げをキメるのが、もっとも安全だ。通常投げを狙うときにレバーを相手方向へ入れるようにすれば、万が一ジェットアッパーを出してきた場合でもブロッキングで受け流せることが多い。

たまに、相手はマシンガンブローを出してくることがあるが、もしガードできた場合は、下の表にある技で確実に反撃しておこう。マシンガンブローのあとのスキにヒットさせせることが可能だ。数少ない攻撃チャンスなので、のがさないように。

➡+強Ⓚからのコンビネーションに注意!



▲対処法を知らないと一度はひっかかるのが、➡+強Ⓚからのコンビネーションだ。万一➡+強Ⓚを食らった場合は、すぐに立ちガードへ移行すること。右の写真のような行動は絶対にしてはいけない



◀しゃがんでいると、何度も➡+強Ⓚを連発するのだ



◀ジェットアッパー、またはスーパーアーツを出してくる

マシンガンブローをガード後に反撃できる技

キャラ名	使用する技
アレックス	➡+中Ⓟ
リュウ	立ち強Ⓚ
ユン&ヤン	遠距離立ち強Ⓟ、弱・絶招歩法
ダッドリー	立ち中or強Ⓟ
ネクロ	立ち弱or中Ⓟ
いぶき	遠距離立ち中or強Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ
エレナ	立ち中Ⓚ
オロ	遠距離立ち中Ⓟor中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓚ
ケン	立ち中Ⓚ
ショーン	遠距離立ち強Ⓚ

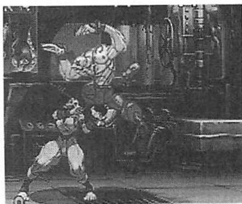
VS CPUネクロ

基本技のリーチの長さは全キャラ中トップ。遠距離だからといってガードをおこたると、思わぬところから攻撃を食らってしまう。

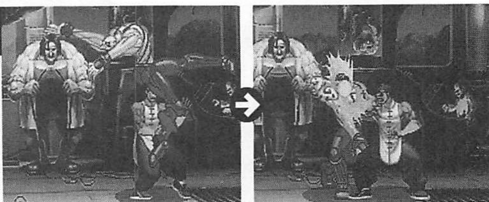
こちらから接近するのは、リーチの長い基本技にはばまれるため、非常に困難。しかし、さいわいCPUネクロは開始直後からガンガン跳びこんでくる。それを、間合いに応じた対空技で確実に迎撃していこう。

このときに注意したいのは、対空技を空振りしないこと。CPUネクロはこちらの技が空振りしたのに反応し、ドリルキックや前方ジャンプ強Ⓚで攻撃してくるからだ。これをガードするのはまず無理なので、対空技は確実にヒットさせることを心がけたい。基本技でも必殺技でも、ギリギリまで引きつけてから出すのがコツだ。

相手の前方ジャンプをくぐって背後から投げをキメる手もある。ただし、ときおり出してくるフライングバイパーはくぐれないので、相手がある程度の高さまで跳んだのを確認してから前進したほうがいいだろう。


◀対空技は、相手が着地する寸前まで引きつけてから出す

背後から攻撃!

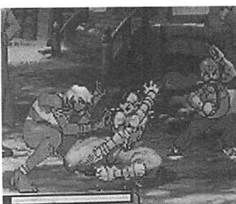

▶前方ジャンプをくぐって背後から攻撃。ユン＆ヤンなど歩行スピードが速いキャラ用の戦法

VS CPUいぶき

すばやい動きとしゃがみガード不能技にペースを乱されがち。このふたつを封じるには前方ジャンプ攻撃からの連続技あるのみだ。

➡＋中Ⓚ、リープアタックといったしゃがみガード不能技を多用してくるのがやっかい。地上戦につきあうとロクなことがないので、ここは（強引にでも）しゃがみ強Ⓚなどでダウンを奪い、その起き上がりに前方ジャンプ攻撃からの連続技を狙っていくこと。

問題は守勢にまわったとき。CPUいぶきが使ってくる技で、ガード後に確実に反撃できるのは、首折りと前方ジャンプ攻撃（打点が高いときのみ）くらいのもの。前者は地上攻撃からの連続技やしゃがみ強Ⓚで、後者は通常投げで確実に反撃しよう。


◀首折りをガードしたあとは数少ない反撃のチャンスだ

ユン&ヤン専用パターン

スタート時と同じぐらいの間合いから跳びこむと、CPUいぶきは前方ジャンプ攻撃を出してくる。それをジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚの空中ターゲットコンボで迎撃しよう。あとは、相手の起き上がりに雷撃蹴からの連続技を重ねるだけで勝てるぞ。


▲これぐらいの間合いから跳びこむ。いったんダウンさせれば、あとは使用キャラ別パターン（→P.200）のくり返しだ。もし中or強・雷撃蹴がガードされたら、前方ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚでダウンさせるところからやりなおし

ネクロ専用パターン

無理に跳びこまずに、相手の跳びこみを迎撃していく戦法が有効だ。ネクロは基本技のリーチが長いので、相手を接近させることなく闘うことができる。相手をダウンさせたあとの攻撃はP.200の使用キャラ別パターンを参照のこと。


▲近づいてきたら立ち中Ⓟor Ⓚでケンセイ。跳びこんできた場合は、相手の位置が遠いときはしゃがみ中Ⓟで迎撃、自分の真上付近ならジャンプ攻撃をガード後に通常投げをキメる。それぞれの状況で的確に技を使いわけよう

VS CPUエレナ

注意すべきはマレットスマッシュと➡＋中Ⓟのみ。スキのある必殺技を連発してくれるので、後半に登場した場合もラクな相手だ。

はじまったら、しゃがみガードを固めて待とう。CPUエレナは間合いが近いと前方ダッシュ→スクラッチホイールを、遠いとライノホーンを出してくる。それをガード後に通常投げor連続技で反撃していくのだ。

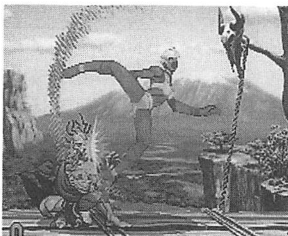
そのさい、注意しなければならないのはマレットスマッシュ&➡＋中Ⓟのしゃがみガード不能技2種だ。前者はスタート時の間合い、後者はそれよりも近い間合いで多用してくる。それぞれの間合いに入ったら、立ちガードへ移行する準備を忘れずに。➡＋中Ⓟは相手が出すのを見てからガードするのはむずかしいので、出しそうだと思ったら後方ジャンプで逃げるのも手だ。

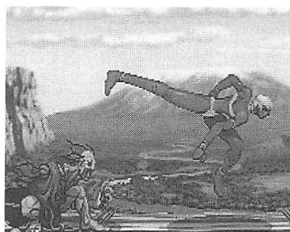
また、右の連続写真のような戦法もある。ショーンやネクロといったハイジャンプが高いキャラクターだとやりやすい。覚えておいてソンはないぞ。



この必殺技に反撃せよ！

▼スクラッチホイールを待ってガード後に反撃。前方ダッシュ→通常投げとくる場合もあるが、めったにないので無視してOK

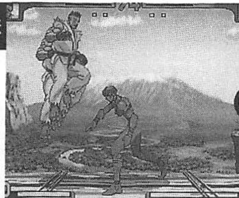




▲ライノホーンはガード後に反撃可能。遠距離から出してくるうえに予備動作も大きいので、ガードに失敗することはないはず

ハイジャンプ法

▶ハイジャンプで相手を跳び越すとスクラッチホイールの空振りを誘える。そのスキに反撃





VS CPUオロ

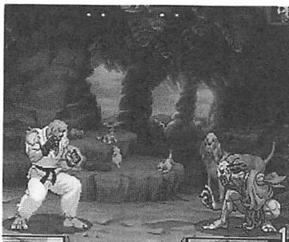
うまく相手をダウンさせることができれば、あとは跳びこみ連続技でキマリ。人柱渡りをガードしたあとが反撃のチャンスだ。

安全にいくなら、中間〜遠距離から多用してくる人柱渡りを待ち、ガード後に反撃していく戦法が有効だ。

人柱渡りは攻撃後のスキが意外に小さい。よって、反撃は通常投げが無難だろう。相手をダウンさせたあとは、その起き上がりに前方ジャンプ攻撃を重ねて連続技を狙っていくべし。

CPUオロは間合いが近いと、立ち強Ⓟ（しゃがみガード不可）やリープアタックからの連係で攻撃してくる。接近してきたら、しゃがみ弱or中Ⓚなどで追い返すこと。前方ジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合は、対空技で迎撃するか、打点が高ければガード後に通常投げで反撃するのがベストだ。

また、CPUオロがしゃがんだまま動かないのは、必殺技を出そうとしている証拠。間合いが近いと鬼ヤンマを、遠いと日輪掌or人柱渡りを出してくる。うかつに手を出すとダメージを受けてしまうので注意が必要だ。



▲このあとに必殺技が。この状態のCPUオロに跳びこむのは自殺行為といえる

人柱渡りガード後に投げ



◀間合いによっては、めくりになることがあるので注意



◀うまくガードできたら着地のスキに通常投げで反撃せよ

VS CPUケン

攻撃力が高く、1回の連続技で半分近くの体力を奪われることもザラ。対処法を知らないとイッキにKOされてしまうぞ。

相手の跳びこみを待って迎撃していく戦法が主体となる。ただし、CPUケンは残り体力が少なくならなければ積極的に跳びこんでこないので、まずは地上戦でダメージを与えておくことが先決だ。以下に、CPUケンの地上戦における攻撃パターン、およびその対処法について説明していこう。

①前進→中Ⓚ通常投げ

ガードを固めていると、相手は積極的に中Ⓚ通常投げを狙ってくる。接近してきたら、しゃがみ弱or中Ⓚなどを使ってケンセイし、追い返すこと。



▲立ち中Ⓚは、かならず稲妻かかと割りに変化させてくる。立ちガードあるのみ！

②リープアタックからの2択攻撃

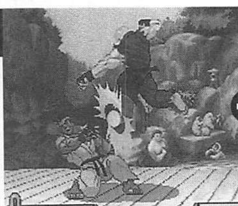
ヒットの有無にかかわらず、中Ⓚ通常投げor足払いという2択攻撃を仕掛けてくる。後者のほうは、そのあとに波動拳→スーパーアーツとつなげてくるので破壊力バツグン。リープアタックのあとは無条件に、しゃがみガードを固めるか後方ジャンプで相手から離れるのが無難だ。

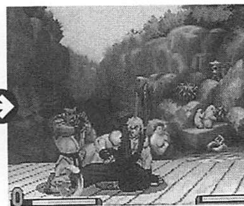
③強・竜巻旋風脚→しゃがみ中Ⓚ

おもに、試合開始時くらいの間合いから多用してくる連係だ。強・竜巻旋風脚をガードしたあとに反撃しようとすると、直後のしゃがみ中Ⓚ（→波動拳）を食らってしまうので、竜巻旋風脚はしゃがんで空振りさせせよう。これならガード時の硬直を受けないため、着地のスキにラクに反撃できるのだ。

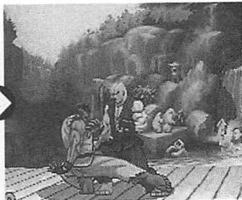
2択攻撃

▶リープアタックのほか、➡＋中Ⓚのあとに仕掛けてくることもある。十分に気をつけよう









竜巻旋風脚には？

◀着地のスキに反撃。少しでも遅れると、逆に昇龍拳などで反撃されてしまうので注意！

VS CPUショーン

全体的にスキのある行動が多いので、比較的ラクに闘える。ただし、ダメージの大きい強・トルネードは絶対に食らわないように。

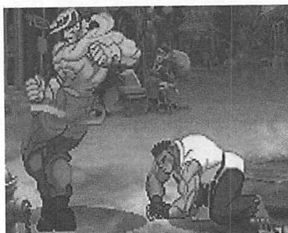
スタート直後から各種必殺技を連発してくる。それらを待って、ガード後に反撃していけばラクに勝てる。

とくに反撃しやすいのは、ショーンタックルとトルネード。前者は攻撃の失敗モーション中に連続技やしゃがみ強Ⓚで、後者はCPUケンの竜巻旋風脚と同じ対処法でOKだ。

また、ひんぱんに見せる立ち強Ⓟ→強・ドラゴンスマッシュという連続技をガードした（または空振りさせた）ときも反撃チャンス。ショーンの着地のスキに連続技を狙っていこう。

この必殺技に反撃せよ！

▼走行中を攻撃してもいいが、反応が遅いとつかまれてしまう。ショーンタックルへの反撃は失敗モーションが見えてから





▲CPUショーンの出すリュウビキャクはガードするか空振りさせれば大きなスキが生じる。着地のスキに連続技を仕掛けよう

VS CPUギル

とにかく反撃チャンスをのがさないように。ふたつの必殺技への対処と、リザレクションを中断させられるかが勝負のポイントだ。

はじまったら画面端へ下がり、相手の行動をうかがおう。近づかれて通常投げを食らわないようにリーチの長い基本技でケンセイしていると、ギルは以下のふたつの必殺技を出してくる。このときが反撃のチャンスだ。

サイバーラリアットは、ガード後に通常投げで反撃。もし、行動可能になったと同時に技が出せるなら、連続技をキメてもいい。

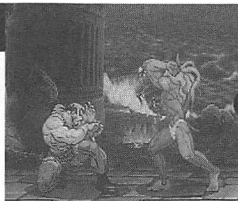
ムーンサルトニードロップは、相手が跳んできたところを後方ジャンプ直後の強Ⓟor Ⓚで迎撃する。ガード後に反撃できるキャラもいるので、それらについては下表左の枠を参照。

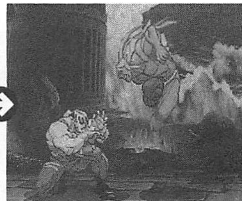
ギルをダウンさせたら、起き上がりにしゃがみ強Ⓚを重ねるか、後方ジャンプor後方ダッシュで間合いを広げよう。間合いが近いとサイバーラリアットがめくりヒットするからだ。また、KO時にギルがリザレクションを発動させた場合は、すかさず下表右枠の技で体力回復を中断させること。

覚えておきたいギルのアルゴリズム

サイコヘッドバット

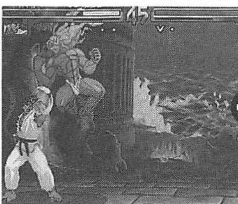
▶しゃがみ強Ⓟ空振り後にサイコヘッドバットを出してくる。着地のスキに通常投げをキメろ

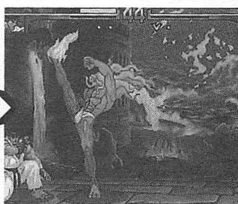




跳びこみ→立ち強Ⓚ

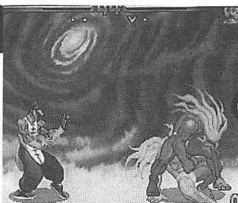
◀前方ジャンプⓅのあとは直後に、かならず立ち強Ⓚ（かかと落とし）が。立ちガードせよ





リザレクション

▶写真のポーズが見えたら技を出すこと。タイミングが早いと空振りするので注意してほしい





キャラ名	ムーンサルトニードロップ(2ヒット)をガード後に反撃できる技	リザレクションを中断させる技
アレックス	前方ダッシュ→パワーボム、スタンガンヘッドバット(強Ⓟ)	遠距離立ち中Ⓚ、しゃがみ強Ⓟ、強・エアニースマッシュ
リュウ	強・上段足刀蹴り、真空波動拳	強・竜巻旋風脚
ユン&ヤン	中・絶招歩法、転身穿弓腿	強・絶招歩法
ダッドリー	中・マシンガンブロー、ローリングサンダー	強・マシンガンブロー
ネクロ	エレクトリックスネーク	強・トルネイドフック、超電磁ストーム
いぶき	強・首折り	強・旋、強・飛燕
エレナ	ブレイブダンス	強・ライノホーン
オロ	なし	遠距離立ち中Ⓟ、弱or中・日輪掌
ケン	なし	強・竜巻旋風脚
ショーン	ハドウバースト、ハイパートルネード	強・トルネード

対CPU戦豆知識① CPUキャラ出現テーブル

CPUキャラの出現順は、以下に掲載してあるCPUキャラ出現テーブルにより決定される。テーブルはキャラごとに4つずつ用意されており、どのテーブルになるかはランダムだ。

ちなみに、コンティニュー画面で別キャラを選択しても、テーブルの番号はコンティニュー直前と同じになる。ただし、以前のキャラが倒したCPUキャラが新テーブルにもいた場合は、そのCPUキャラはすでに倒したと見なされ、対戦は行なわれない。

●アレックス

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	リュウ	ユン	ダッドリー	ネクロ	ケン	いぶき	ギル
2	オロ	いぶき	エレナ	ショーン	アレックス	ケン	ギル
3	いぶき	リュウ	ユン	ダッドリー	ネクロ	ケン	ギル
4	エレナ	オロ	ショーン	ネクロ	ユン	リュウ	ギル

●リュウ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	エレナ	ダッドリー	ネクロ	ケン	いぶき	ユン	ギル
2	いぶき	エレナ	ショーン	オロ	リュウ	アレックス	ギル
3	エレナ	ユン	いぶき	ダッドリー	ネクロ	ケン	ギル
4	ダッドリー	いぶき	アレックス	オロ	ショーン	ユン	ギル

●ユン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	ダッドリー	ネクロ	ショーン	いぶき	エレナ	ケン	ギル
2	エレナ	ショーン	オロ	アレックス	ヤン	リュウ	ギル
3	ショーン	ダッドリー	エレナ	ネクロ	いぶき	ケン	ギル
4	リュウ	いぶき	アレックス	ダッドリー	オロ	ネクロ	ギル

●ヤン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	ダッドリー	エレナ	ショーン	いぶき	ネクロ	ケン	ギル
2	エレナ	ショーン	オロ	アレックス	ダッドリー	リュウ	ギル
3	ショーン	ダッドリー	エレナ	ネクロ	いぶき	ケン	ギル
4	オロ	アレックス	ネクロ	ダッドリー	リュウ	ユン	ギル

●ダッドリー

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	いぶき	オロ	ネクロ	エレナ	ショーン	ケン	ギル
2	オロ	ショーン	アレックス	リュウ	ダッドリー	ユン	ギル
3	エレナ	いぶき	ショーン	オロ	ネクロ	ケン	ギル
4	ケン	アレックス	エレナ	ユン	リュウ	ネクロ	ギル

●ネクロ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	アレックス	いぶき	エレナ	ショーン	オロ	ケン	ギル
2	リュウ	オロ	アレックス	ダッドリー	エレナ	ユン	ギル
3	いぶき	エレナ	オロ	アレックス	ショーン	ケン	ギル
4	ダッドリー	ケン	いぶき	エレナ	ユン	ネクロ	ギル

●いぶき

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	エレナ	ショーン	オロ	アレックス	ユン	リュウ	ギル
2	リュウ	ユン	ダッドリー	ネクロ	いぶき	ケン	ギル
3	ショーン	アレックス	エレナ	オロ	リュウ	ユン	ギル
4	ダッドリー	エレナ	ショーン	ユン	ケン	ネクロ	ギル

●エレナ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	ショーン	オロ	アレックス	ダッドリー	ユン	リュウ	ギル
2	ユン	ダッドリー	リュウ	いぶき	ネクロ	ケン	ギル
3	ダッドリー	ショーン	ユン	オロ	アレックス	リュウ	ギル
4	いぶき	アレックス	オロ	エレナ	ケン	ネクロ	ギル

●オロ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	アレックス	リュウ	ユン	ダッドリー	ネクロ	ケン	ギル
2	ダッドリー	ショーン	いぶき	エレナ	ケン	ネクロ	ギル
3	ケン	アレックス	ネクロ	リュウ	ダッドリー	ユン	ギル
4	ショーン	オロ	エレナ	ユン	アレックス	リュウ	ギル

●ケン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	リュウ	いぶき	ダッドリー	エレナ	ユン	ネクロ	ギル
2	いぶき	ショーン	アレックス	オロ	エレナ	リュウ	ギル
3	ダッドリー	エレナ	いぶき	ユン	ネクロ	リュウ	ギル
4	ショーン	ダッドリー	オロ	アレックス	ユン	ケン	ギル

●ショーン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	ボス
1	ユン	ダッドリー	エレナ	ケン	いぶき	ネクロ	ギル
2	いぶき	エレナ	オロ	アレックス	ショーン	リュウ	ギル
3	エレナ	ユン	いぶき	ダッドリー	ネクロ	ケン	ギル
4	アレックス	ネクロ	ダッドリー	ショーン	リュウ	ユン	ギル

対CPU戦豆知識②　使用キャラ別パターン

エレナ、オロ、ショーンの3人は、一定の行動をくり返すだけで対CPU戦を勝ち抜くことが可能な、いわゆる「共通パターン」を持っている。これらと基本戦法を併用すれば、対CPU戦がクリアしやすくなるはずだ。そのほか、上記の3人ほどではないが以下のパターンもなかなか有効だ。覚えておいてソンはないぞ。

●リュウ、ケン

対戦格闘ではおなじみの「跳ばせて落とす」戦法が有効だ。スタート直後よりも少し離れた間合いで強・波動拳を連発し、跳びこんできたら間合いに応じた対空技で迎撃するのだ。

●ユン&ヤン

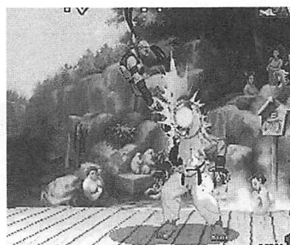
雷撃蹴→立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟの連続技をくり返す。雷撃蹴は敵の足元に当てよう。

●ネクロ

しゃがみ強Ⓚや通常投げでダウンを奪ったら、その起き上がりに立ち弱Ⓚ→レバー中立＋中Ⓟ→弱・スネークファングの連続技を狙っていく。

●いぶき

強・飛燕→強・苦無の連係をくり返す戦法が有効だ。飛燕は空振りすると大きなスキが生じてしまう。最低でもガードさせることを心がけよう。



▲強・飛燕の2ヒット目が当たっていればその後の強・苦無も、まず食らってくれる

エレナ

しゃがみ弱Ⓚ→中or強・マレットスマッシュの連係をくり返す。中or強・マレットスマッシュがヒットした場合は、中or強・スクラッチホイールが連続でつながる。ダウンさせたあとは起き上がりに中・マレットスマッシュを重ねてパターンを続行しよう。

しゃがみ弱Ⓚ→中or強・マレットスマッシュ





エレナ共通パターン

◀マレットスマッシュがヒットしたら、すかさず中or強スクラッチホイールにつなげよう

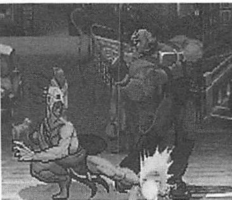
オロ

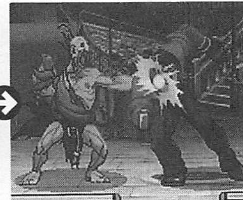
CPUキャラをダウンさせて、その起き上がりにしゃがみ中Ⓚ→弱・仁王力の連続技を重ねる。しゃがみ中Ⓚは相手の投げ間合いの外から出すこと。仁王力をキメたあとなら、その場から1歩だけ下がった位置がベスト・ポジションとなるので覚えておこう。

しゃがみ中Ⓚ→弱・仁王力

オロ共通パターン

▶しゃがみ中Ⓚ→弱・仁王力は威力もなかなかのものだ。スキあらば積極的に狙っていきたい

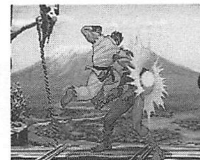




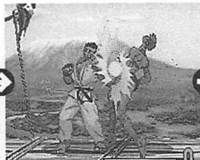
ショーン

前方ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→強・トルネードの連続技はダメージも大きく、キマればイッキに相手をスタン状態寸前まで追いこめる。直後に中〜強攻撃をヒットさせれば（アレックス以外の）相手はスタン状態になるので、同じ連続技をもう1度たたきこもう。これで勝利は目前！

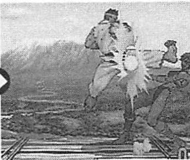
連続技でイッキにKO！



▲前方ジャンプ強Ⓟの打点が高すぎると、つぎの技につながらないので注意



▲着地したらすぐに近距離立ち強Ⓟ。近距離立ち強Ⓚを使ってもかまわない



▲キャンセルをかけて強・トルネードへ。相手のスタンゲージは満タン寸前

et cètera

§6

ストリートファイターIII 超情報局

はいぱあぁぁ情報局長おぉぉぉお……げふっ（ショーン風）！　といったわけで恒例の超情報局だが、今回は役に立つネタが意外なほど集まったので、一字一句欠かさず読んでほしい。



▶やはり、シェフの得意料理は「おいしい干物」なんでしょうか?（福島県／ちょまぴん）【情報局長：まさか、彼のステージにいた動物たちは……】

1コインでなくてもスタッフ・ロールが見れる！

対CPU戦を継続プレイせずにクリアすると、キャラ別エンディングのあとにスタッフ・ロールが表示される。途中で乱入されても、勝ちさえすれば条件は無効にならないぞ。

しかし､継続プレイをした場合でも、エンディングの終了時にスタート・ボタンと弱Ⓚボタンを押していれば（無関係な入力はレバーを含めて不可）、スタッフ・ロールが表示されるのだ。

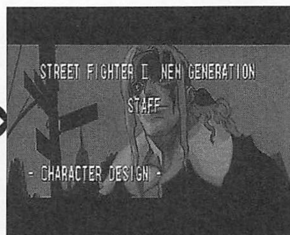
なお、スタッフ・ロールは、ボタンを押しつづけていると早送りされてしまうので（さらにスタート・ボタンだとカットされる）、画面が切り替わったら、ふたつのボタンから手を離すことを忘れないように。

スタッフ・ロール表示コマンド

エンディング終了時に スタート＋弱Ⓚボタンを押しつづける



▲継続プレイ（下１ケタに点数が入っている）時でも上記のコマンドを入れれば……



▲本来なら１コインクリア時しか見ることのできないスタッフ・ロールが表示される

早くも文字ネタ特集

●コマンドの簡略化

各種スーパーアーツの⬇⬊➡⬇⬊➡というコマンドは最後の➡が不要（⬇⬊➡⬇⬊でOK)。⬅⬋⬇⬊➡（➡⬊⬇⬋⬅）もすべて簡略化が可能で、ネクロの各種必殺技は最初の入力がいらず(⬅⬋⬇⬊➡なら⬋⬇⬊➡)、いぶきの首折りは⬇⬊➡だけで入力が認められる。それ以外の技は⬅⬇➡(➡⬇⬅)と、斜めへの入力がいらないぞ。余談だが、ハイパーボムの「レバー１回転」は、厳密に言うと「4分の3回転」で、➡から右回転した場合は➡⬊⬇⬋⬅⬉⬆と入力するだけでいい。

●連勝でBGMが変化

対2P戦の勝利デモ（キャラの全身像やメッセージが表示されるデモ）で鳴るBGMは、連勝数の「表示」が10の倍数だと別のものになる。なお、連勝数のカウントは99が上限なので、90連勝以降だとBGMは変わらない。

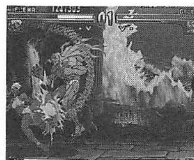
●投げ技対決

接近時に互いがまったく同時に通常投げのコマンドを入力すると、どちらも投げが発動せず、レバーとボタンの入力に応じた基本技や特殊技が出るようになっている。このシステムは空中投げにも適用されるが、それは押したボタンの強弱が同じときのみで、一方が中、一方が強だと、かならず強の投げ技が優先される。

コマンド投げについては、打撃タイプのものを含め、ランダムで一方が投げ技をキメるようになっているが、仁王力を同時に仕掛けたときだけは、互いの攻撃が空振ってしまうのだ。

リザレクションをムダづかいさせる方法

ギルをKOしても、彼のスーパーアーツゲージが満タンだと、リザレクションで復活されてしまう。しかし、それが時間切れ直前なら、勝敗判定の基準となる「体力の残量」は、リザレクション発動直後のわずかな量が適用されるので、こちらの体力がそれ以上残っていれば判定勝ちとなるのだ。


▲残り時間が少ないとき（2以下がベスト）に攻撃して、ギルをKOしよう



▲リザレクションで回復されるが、この段階の体力で判定が行なわれるため……

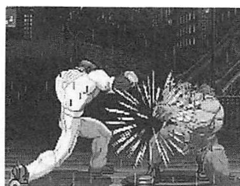


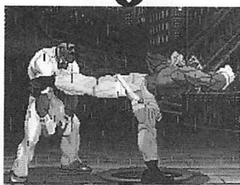
▲勝つことができる。ギルのスーパーアーツゲージも消費させて一石二鳥だ

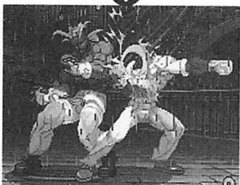
クロスカウンター秘密大全集

①パンチ・アンド・クロス

ダッドリーで➡⬊⬇⬋⬅➡＋Ⓟを入力すると、立ちⓅを出し、それが相手に当たった場合、クロスカウンターでキャンセルする隠し必殺技「パンチ・アンド・クロス」が使用可能だ。最初の立ちⓅとクロスカウンターの性能は、押したボタンの強弱に準じる（中は立ちⓅの予備動作が60分の2秒、強は60分の3秒長い）。当然、基本技をキャンセルして出すこともできるぞ。

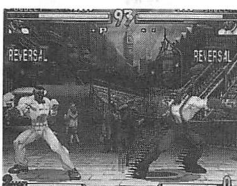

◀この技を強で出すと、まず立ち強Ⓟを仕掛けて……


◀本来ならキャンセル不可のクロスカウンターに移行

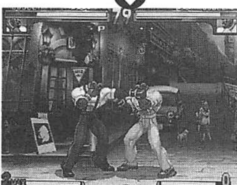

◀このようなブロッキングからの反撃に対抗できるぞ

②リミットブレイク

ダッドリーの同キャラ戦で、相手のクロスカウンターに、パンチ・アンド・クロス（立ち弱or中Ⓟ→クロスカウンターでも可）を仕掛けると、相手のクロスカウンターに対して反撃を行なうことができる。さらに、これが空振りした場合でも、直後の攻撃にクロスカウンターの「ダメージ増加」（→P.48）が適用されるのだ。ただし、最新版の基板では実行不可（→P.182）。



◀間合いが近いとクロスカウンターでの反撃が空振る


◀しかし、直後に出した攻撃（投げ技以外）には……


◀さきほど食らったダメージがそのまま上乗せされる

③ファイナルアタック

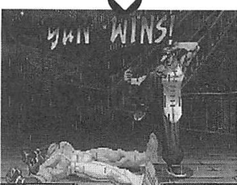
クロスカウンターの反撃は、たとえ攻撃を受けた時点でKOされても、ちゃんと発動する。その場合、ダッドリーは、動作を終えてからダウンするのだ（ただし相手の体力は減らない）。

また、食らった攻撃でピヨリ値が満タンになった場合も、スタン状態にならずに反撃を行なえる。しかも、蓄積されていたピヨリ値がゼロになるというメリットが得られるぞ。



◀クロスカウンター使用中に食らった攻撃でKO


◀しかし、反撃動作はしっかり行なってくれるぞ

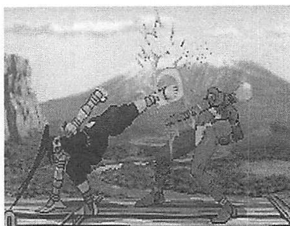


◀で、最後はこうなる。ギャラリー受けには最適か？

ハイジャンプキャンセルの意外な活用法

基本技をハイジャンプでキャンセルするときに必殺技のコマンドを入力すると、ハイジャンプではなく必殺技が発動する。たとえば、ユン&ヤンの立ち中Ⓚを当てたときに⬇⬊➡⬈＋Ⓟと入力すれば、本来なら不可能な必殺技(絶招歩法)キャンセルができるのだ。

余談だが、最新版では、いぶきの遠距離立ち強Ⓚが、空振り時にかぎりハイジャンプキャンセルできない。


▲いぶきなら、遠距離立ち強Ⓚがヒットしたときに⬇⬊➡⬈＋強Ⓚと入力すれば……


▲強・首折りでキャンセルできるので、本来なら実行不可能な連続技が成立する

無敵のリバーサル後方ジャンプ

ジャンプとハイジャンプの予備動作には、①足元無敵、②投げ技（スタンガンヘッドバットをのぞく）を食らわない、③ガードに移行可能、といった特徴がある。さらに、立ちガードのコマンドは⬅だけでなく、⬉でもいいことを利用すれば、「リバーサル後方ジャンプ」なる戦法が実行できるぞ。

これは、相手の攻撃に対してレバーを⬉に入れつづけるというもの。これだけで、右のような2択攻撃に対しても簡単に対応できるのだ。こちらが起き上がるときや、ジャンプ攻撃をガードしたあとに行なうのが有効だろう。

ただし、宙に浮いてから相手が攻撃してきたときはガードが実行できなかったり、ガードの硬直が解ける前に仕掛けられた足払いは⬉（立ちガード）では回避できないといった欠点もあるので、万全な戦法とは言えない。

起き上がり時に⬉を入れつづける


▲オロが得意な足払いかリープアタックかの2択攻撃。しかし、⬉を入力していれば……

足払いには……


◀通常ならしゃがみガードするしかない足払いも、予備動作の足元無敵で回避できる

リープアタックや足払い以外の地上攻撃には……


◀相手の攻撃を足元無敵では回避できなくても、立ちガードで対処することが可能だ

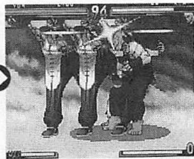
ゲージ増加量を割り増しにする方法

テストモード（→P.152）で規定本数を１本にしておくと、スーパーアーツゲージのあらゆる増加量が、従来の1.5倍に水増しされる（5本、7本時の増加量は3本時と同じ）。１本設定にだけこういう要素があるのは、ゲージが満タンになる前に勝負が終わってしまうことが多いからだろう。



▲幻影陣を選んだユンがスーパーアーツゲージ蓄積量ゼロの状態で攻撃を行なう


▲雷撃蹴→立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟの連続技をキメると……

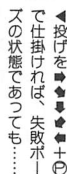


▲１本設定なら、これだけでゲージが満タンになり、幻影陣を発動できるのだ

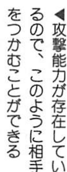
仁王力コマンドで鬼神力がパワーアップ

オロの鬼神力は、発動中にⓅボタンを押すと、相手を投げるための「つかみ動作」を行なうが、これを仁王力の使用コマンドと同じ➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟで行なうと、①つかみ動作の終了直前まで攻撃能力が持続、②予備動作は弱Ⓟ版なみに短いが出ぎわの投げ間合いが強Ⓟ版と同じ、というように技の性能を強化できるのだ（ただし攻撃値は変化しない）。動作時間と投げ間合いの詳細はP.82にて。

ただし、このときのつかみ動作は、空振り時のスキが強Ⓟ版のつかみ動作と同等（60分の1秒短いだけ）なので、そのへんのリスクは覚悟すること。万全を期すなら、スキの小さい弱Ⓟ版や中Ⓟ版を使う手もあるが、この場合は投げ間合いがせまくなるのが難点。







鬼神力を強化するコマンド



天狗石で引き寄せる物体には法則があった

天狗石を使用すると、3つの物体が頭上に呼び寄せられるが、その種類は対戦しているステージと、そのラウンド数によって、下表のテーブルからランダムで選ばれるのだ。ちなみに、岩・大、壁・大、道路標識の攻撃値は、それ以外の物体の2倍なので、これらの出現率が高めであるテーブルCのステージは、わずかながらオロにとっては有利ということになる。

■ステージごとの出現テーブル

ステージ	ラウンド	テーブル
アレックス、ダッドリー、ショーン	奇数	A
	偶数	B
リュウ、ユン&ヤン、ネクロ、いぶき、ケン	奇数	C
	偶数	D
エレナ、オロ	奇数	C
	偶数	E
ギル	2以外	C
	2のみ	D

■出現テーブル（×……出現しない、○……1/8、◎……1/4）

テーブル	岩・小	岩・大	なべ	壁・小	壁・大	恐竜模型	ロボット	赤レンガ	道路標識	ラジカセ	つるはし	スコップ
A	○	×	○	×	×	○	○	◎	○	○	×	×
B	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×
C	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×
D	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○
E	○	○	○	○	×	○	×	○	×	×	○	○

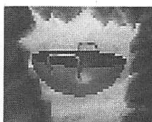
●岩・小

▲楕円形の石。漬け物をつくるのに最適か？

●岩・大

▲岩・小にくらべるとくぼみが少なめ

●なべ



▲おもに中華料理で使用される鉄製のなべ

●壁・小

▲両面にタイル状の模様が塗られた壁の破片

●壁・大

▲壁・小とちがって後方に出っぱりがある

●恐竜模型



▲草食竜の土像。オロのおもちゃなのか？

●ロボット

▲青いブリキ人形。夜の街にガオー（←古い）

●赤レンガ

▲場所によっては保護色で見えないことも

●道路標識



▲日本の標識だが、それ以外の国でも出現

●ラジカセ

▲唯一の家電品。2スロット式のようだ

●つるはし

▲伝統の工事用具。刺さったら死ぬって

●スコップ

▲水脈発掘用。枯れ井戸スコップ、なんてな

幻影陣の攻撃値

ユン&ヤンの幻影陣が発動しているときに、基本技や必殺技の攻撃値がどれだけ変化するかを説明しよう。

とは言っても、数値が大きく変化するのは必殺技ぐらいで、基本技については同等か少し低下する程度だ。詳細は右の表を参考に。

ただし、幻影陣の攻撃はコンボ修正によるダメージ減少率がかなり大きくなるので（→P.148）、攻撃を単発で当てていかないかぎり、数値どおりのダメージを与えることはできない。

なお、幻影陣の発動中は、立ち中Ⓟ→レバー中立＋強Ⓟ→⬅要素＋強Ⓟのターゲットコンボは使用できないため、表から除外している。

■幻影陣が発動しているときの攻撃値（カッコ内は本来の攻撃値）

位置	弱Ⓟ	中Ⓟ	強Ⓟ	弱Ⓚ	中Ⓚ	強Ⓚ
立ち・近距離	10(10)	20(30)	20+20(20+30)	15(20)	15(40)	30(60)
立ち・遠距離		20(25)	25(65)			
しゃがみ	10(10)	20(35)	25+20(15+40)	10(15)	15(25)	25(45)
垂直ジャンプ	20(20)	45(45)	60(60)	20(20)	40(40)	55(55)
斜めジャンプ	20(20)	40(40)	50(50)	20(20)	35(35)	50(50)

技の種類	攻撃値
リープアタック	40(50)
➡＋中Ⓚ	40(40)
雷撃蹴	50(50)
空中ターゲットコンボ	20+20(20+20)

技の種類		攻撃値
穿弓腿	弱	20×4(40+30、25)
	中	20×5(40+35、30)
	強	20×6(40+40、35)
絶招歩法	弱	20+15+15(50)
	中	20+15+15(55)
	強	20+15+15(60)
虎撲子		60(90、70)

勝利ポーズの法則

対戦で勝ったキャラがとるポーズの種類は、下表の確率によって選ばれる。なかには、「規定本数を獲得したときのみ(表内では「2本目」と表記)」といった条件が必要なポーズもあるぞ。いずれにせよ、これらの出現確率は一番低いものでも8分の1程度なので、10回ほど勝てばすべてのポーズが見られるはずだ。

なお、下表にある勝利ポーズの解説は、スペースの都合上、かなり簡略化しているのであしからず。

■勝利ポーズの出現確率（2本目……規定本数獲得時）

勝利ポーズ	出現確率
アレックス	
コブシにぎる	3/8
バンダナ取る	3/8
背中見せ	2/8
リュウ	
ガッツポーズ	1/2
腕組み	1/2
ユン	
「はあぁっ！」	1/2
「弱すぎだぜ」	1/2
手を合わせて礼	2本目
ヤン	
「ふふふ」	1/4
「ムダだな」	1/4
手を合わせて礼	2/4

勝利ポーズ	出現確率
ダッドリー	
バラを投げる	2本目以外
タイをゆるめる	2本目
ネクロ	
オペラ	1/2
キルサイン	1/2
いぶき	
コブシから気を出す	1/4
「なってないよ」	1/4
覆い取って手を後方に	1/4
覆い取って手を腰に	1/4
エレナ	
「うふふふ」	1/4
「どうもありがとう」	1/4
「楽しかったわ」	1/4
「私たち友だちに～」	1/4
うねうねして中腰	2本目

勝利ポーズ	出現確率
オロ	
尻をかく	1/8
飛び去って再登場	1/8
キョロキョロ	2/8
くしゃみ	2/8
カメをにらむ	2/8
二度寝	2本目・地元
ケン	
ガッツポーズ	1/2
ピース	1/2
ショーン	
ガッツポーズ	1/2
風船ガム	1/2
跳んでガッツポーズ	2本目
ギル	
両手広げる	1/2
片手を前に出す	1/2

サブキャラの部屋

ここでは、とくに名前の明かされていない7人のサブキャラを紹介していく。

どん

▶いぶきのペットであるタヌキ

三条

▶長身の忍者。通常は学者に扮装

玄田

▶真ん丸の少年。どんとは別人

雷音(らいおん)

▶大工姿が似合う大柄な忍者

円城

▶遠方からいぶきの闘いを見守る

焔 悠鉈(ほむら ゆうた)

▶CPUいぶき登場時に現れる少年

オルトー.K.ゴッチ

▶ダッドリーの執事である老人

ジャッジメントギャルズの部屋

ドロー（ダブルKO）時に出現するジャッジメントギャルズの組み合わせは、そのステージとラウンド数によって決定される。インド出身のリリーはギル・ステージのラウンド3&7にしか出現しないので、きわめてレアなキャラと言えるだろう。なお、参考までにプラカードをあげるまでの所要時間（思考時間）も追記しておいた。

■各キャラクターの思考時間（単位は60分の1秒）

キャラ名	時間	キャラ名	時間
アンナ（コート）	108	ジュリア（乗馬服）	121
リリー（サリー）	127	フェア・ライブラ（ローラー）	258
冬花（中国・白）、理花（中国・青）、冬麗（中国・紺）			181

■ステージごとの出現テーブル（略称の意味は右上表を参照）

ステージ	ラウンド1&5			ラウンド2&6			ラウンド3&7			ラウンド4		
アレックス、ダッドリー	乗馬服	中国・白	ローラー	コート	中国・紺	乗馬服	ローラー	中国・青	コート	※ラウンド1と同じ		
リュウ、ケン	コート	中国・紺	乗馬服	ローラー	中国・青	乗馬服	コート	中国・白	乗馬服	コート	中国・紺	ローラー
ユン	コート	中国・青	乗馬服	ローラー	中国・白	乗馬服	コート	中国・紺	乗馬服	中国・青	中国・白	中国・紺
ヤン、いぶき	コート	中国・白	乗馬服	ローラー	中国・紺	乗馬服	コート	中国・青	乗馬服	コート	中国・白	ローラー
ネクロ	乗馬服	中国・紺	ローラー	コート	中国・青	乗馬服	ローラー	中国・白	コート	※ラウンド1と同じ		
エレナ	コート	ローラー	乗馬服	コート	中国・青	乗馬服	ローラー	中国・白	コート	乗馬服	中国・紺	ローラー
オロ、ショーン	乗馬服	中国・青	ローラー	コート	中国・白	乗馬服	ローラー	中国・紺	コート	※ラウンド1と同じ		
ギル	乗馬服	ローラー	中国・青	中国・白	中国・紺	コート	サリー	乗馬服	ローラー	中国・青	中国・白	中国・紺

意味なしネタ3連発！

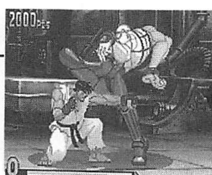
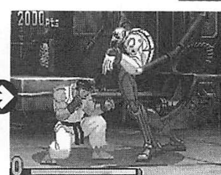
ずいぶんと有用なネタがつづいているので、ここでは息抜きとして、役に立たないネタを3つ紹介する。

これらの情報は、ギャラリー受けはしても実用性は皆無なので、お金があまっている人だけ試すように。

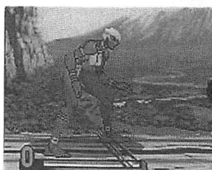


◀中Ⓟ色のダッドリーは勝利デモで顔が赤くなって白黒じゃ意味不明か

無敵のヒザ



▶ネクロの⬅＋中Ⓚはヒザに食らい判定がないので、リュウのブロッキング→しゃがみ中Ⓟを食らわずにすむ

⬇で前進



◀エレナを使い、レバーを何度も⬇に入れていると、少しずつ前進することができる。入力は遅めに行なうこと

①バスケット・ボールを操作する

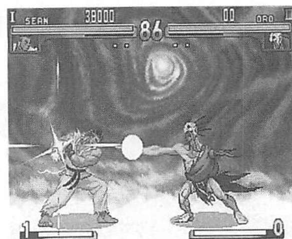
ショーンが乱入側の場合、ラウンド開始時にボールを投げるが、その軌道はレバーの左右で操作できる（相手に当てることも可能）。ボールを投げる方向は、相手の手前、相手の後方の2種類からランダムで選ばれるが、ここでスタート・ボタンを押していると、かならず手前のほうが選択されるぞ。


▲ショーンがボールを投げたら、レバーの左右で落下軌道をコントロールしよう


▲相手に当てれば、ヒットマークや気絶マーク（種類はランダム）が出現するぞ

②ハドウバーストが2ヒットする

通常は1ヒットのハドウバーストだが、オロが弱・日輪掌を発射した瞬間に仕掛けると、「日輪掌を消してハドウバーストの飛行を再開」という効果によって、弾を2ヒットさせることが可能。遠距離からハドウバーストを撃った場合なら、日輪掌だけでなく波動拳に対しても同じ現象が起きる。



▲オロがこのポーズをとっているときにハドウバーストをヒットさせると……

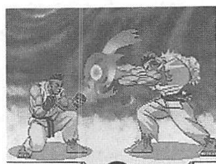


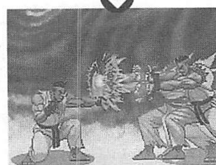
▲ハドウバーストが消えずに再飛行。さきほどと同等のダメージをオロに与えられる

③飛び道具を基本技で消す

ショーンのしゃがみ弱Ⓟは、その攻撃判定に触れた飛び道具を消すことができる。スーパーアーツの飛び道具を消すことも可能だ（真空波動拳などは1ヒット分しか消せない）。

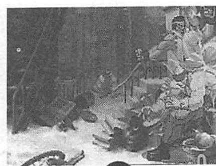
この特性はリュウとケンのしゃがみ弱Ⓟにもあるが、攻撃判定よりも食らい判定が突出しているため、一方的に打ち消すことはできない。

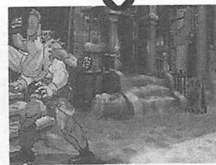

◀ハドウバーストの弾に対して、しゃがみ弱Ⓟを当ててみると……


◀完全に打ち消す。タイミングはシビアだが、狙ってみる価値はあるぞ

④リュウビキャクでめくる

本来なら、めくりはできないリュウビキャクも、アレックスかギルに対して強で仕掛ければ可能になる（相手が画面端にいればラク）。しかし、これには地形効果があり、2P側のプレイヤーが操作しているときは、めくりが困難になってしまうのだ。つまり、ショーンを使うなら、1P側を選んだほうが少しだけ有利になる。


◀1P側のショーンなら強・リュウビキャクでのめくりが簡単にできる

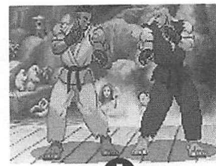

◀しかし2P側だと、反対側に行けるが、攻撃は空振りしてしまうのだ

⑤スクワット対決

リュウ、ケン、ショーンの3人は似た構え（中立ポーズ）をとるが、その動作速度には個人差がある。そこで、身体を上下させる回数を、試合開始から終了まで数えてみた。

●リュウ　……137回
●ケン　　……157回
●ショーン……178回

結論：ショーンは落ちつきがない。


◀ショーンとケンに同時に構え（立ちポーズ）をとらせてみると……


◀それぞれの動作スピードに差があるため、やがてポーズに変化が生じる

ブロッ王への道

はじめに

本書で何度かにわたって説明してきたブロッキングだが、ここでは少し視点を変えて、連続ブロッキングにおける「コマンドの入力間隔（各タイム・チャート参照）」を題材に、コツなどを考察する。難易度に応じて、そのランクを並→上→優→神→変と分類しているので、これらを順々にマスターして、ブロッキング愛好家の頂点たる「ブロッ王（アクセントは“ロ”につけること）」をめざしてほしい。

並 目標は成功率100%

複数ヒットする飛び道具は、飛行速度が遅い夜行魂をのぞけば、攻撃間隔がすべて一定となっている。連続ブロッキングの練習には最適だろう。この間隔は空中攻撃を連続ブロッキングするときも同じなので、ぜひとも習得しておきたい。「前方ダッシュがギリギリ可能」というテンポで入力すると成功しやすいぞ。当然、レバーをすぐ中立にもどして、ブロッキング可能時間を延長することも忘れずに。

パイロキネシス	14			
真空波動拳、電刃波動拳	14	14	14	14
夜行魂	16	16	16	
人柱渡り(地上)	15			
ムーンサルトニードロップ	15			

上 一定のリズムで入力しよう

こちらも一定間隔で入力するものだが、飛び道具以外の技はつぎの攻撃を行なうまでに“間”があるので、その間隔は長くなる。竜巻旋風脚（ケン）の1ヒット目と強・トルネードの1ヒット目、マレットスマッシュは間隔が長めだが、これは攻撃が地上あつかいであるためだ。一方、マシンガンブローの最後が長いのは、単純に予備動作が長いため。なお、マレットスマッシュの1ヒット目は上段ブロッキングでないと受け流せないので注意しよう（2ヒット目はしゃがみガード可能なので下段ブロッキングでも可）。

マレットスマッシュ	29								
転身穿弓腿	24	26	24						
コークスクリューブロー	24	24	24	24					
超電磁ストーム	24	24	24	24	24	24	24	24	24
強・竜巻旋風脚(リュウ)	24	24							
強・竜巻旋風脚(ケン)	29	22	22	22					
強・トルネード	31	22	22						
強・マシンガンブロー	24	24	24	24	30				

優 問題は1ヒット目の受け流し

基本技→必殺技の連係に対しては、最初の攻撃をブロッキングしても、反撃する前につぎの攻撃を食らってしまうことが多い。しかし、実際には0.5秒以上の間隔が存在しているので（ただし、そのうちの最初の60分の12秒は受け流し動作で硬直してしまう）、予備動作の小さい基本技などをタイミングよく出せば、ちゃんと反撃が間に合うのだ。ブロッキングの動作中にボタンを押した場合、その終了直後に技が発動するようになっているので利用しよう。

しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳(リュウ)	33	
しゃがみ中Ⓚ→強・波動拳(ケン)	35	
立ち中Ⓟ→レバー中立+強Ⓟ→⬅要素+強Ⓟ	31	32

神 目標は高く、成功率は低く

攻撃回数が多く、入力間隔が不特定という難度Eの技。1ヒット目のブロッキングに成功しても、それ以降はガードに切りかえたほうが安全だ。なお、攻撃出現までに相手の動作を停止させるスーパーアーツを受け流すときは、背景変化の段階でコマンドを入力していないとダメ。

槍雷連撃	32	36	35	41	21					
ローリングサンダー	28	35	36	35	36	35	36			
破心衝	34	35	29	29	34					
ブレイブダンス	21	30	30	31	29	41	31	33	36	
昇龍裂破	24	14	28	24	14	29	24	24	14	14

変 強敵「霞朱雀」現る!!

空中飛び道具の霞朱雀は、ブロッキングしても弾が停止せず、つぎつぎと攻撃がせまってくる。しかも、この技は互いの位置やブロッキング手順によって入力間隔が大きく変化するのだ。いちおう、ブロッキング開始から60分の8秒間に当たった攻撃は自動的に受け流してくれるが、それが終わるまでにつぎの先行入力をする必要があるので難易度は高い。コツは、とにかく早くコマンド入力することか？

上段のくりかえし	7	7	6	7	4	4	8	4	4	10	6
下段のくり返し	6	5	4	3	2	8	5	4	4	3	6
上段→下段のくりかえし	7	6	7	6	5	4	7	5	4	7	5

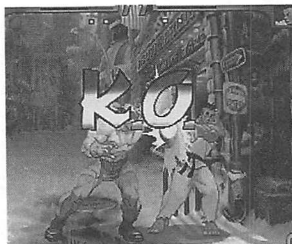
アピール研究委員会 NEW GENERATION

アピール――。それは、勝利した者のみが味わえる至福の瞬間だ、と人は言う。このアピール研究委員会（通称・アピ研）では、勝者のための瀟洒（しょうしゃ）なひととき（ナイス！）をとことん追求し、初心者から上級者まで、あらゆるアピーラーが楽しめるアピールを紹介する。

APPEAL・I　アピ研入会のススメ

苦労して強敵に勝ったが、どうも満足感が足りない……。勝利ポーズや勝利メッセージだけでは、なにかむなしい……。そんなアナタにオススメしたいのが、当会推奨のアピール。

試合終了後に、勝利キャラクターをいろいろと動かすことで、それまで表現できなかった真の喜びをもたらすことができるようになります。アナタもアピ研に入会してみませんか？



▲相手をK.Oしたなら、アピール・チャンス到来！　自分の動けるあいだに……



▲オーバー・アクションっぽい技やユニークな動きで勝利の喜びを表現するのだ！

APPEAL・II　正しいアピールの狙いかた

この項では、アピールを狙っていくポイントを順次紹介していこう。

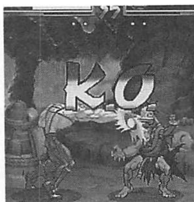
まず、もっともラクなのが、相手をK.Oしたあとに自由気ままに動くというもの。前方・後方ダッシュやハイジャンプ、動きの大きな基本技などを使い、思いっきりアピールするのだ。

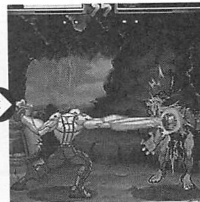
多少むずかしいものの、アピール係数が高いのは、弱攻撃で相手をK.Oしたあと。この場合、相手が吹き飛ばずその場にくずれるので、そこへすかさず基本技をヒットさせよう。

よりハデにいくなら、必殺技を使ってアピールしてもいい。これは、キャンセル可能な基本技で相手をK.Oし、そのまま必殺技でキャンセルをかけるというもの。ただし、基本技が相手にヒットする瞬間にコマンドを完成させなければならないので、難易度の高いアピールと言える。

基本技でアピール

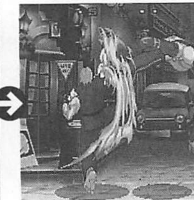
▶近距離立ち弱ⓟでK.Oしたあと、すぐに立ち強ⓟor立ち強ⓚを出すのが基本。体の大きいキャラクターには前方ジャンプ直後の攻撃もヒットする。実戦にも投入しやすいアピールだ





必殺技でアピール





◀こちらは必殺技を使ったアピール。コマンドをレバー部分のみ（この場合は➡⬇⬊）入力しておき、中ⓚでK.Oした瞬間、すぐに強ⓟボタンを押す。これでアピール昇龍拳の完成だ

WARNING!

対2P戦での攻撃的なアピールは、場合によっては挑発と取られかねない。ゆえに、これを使うのは相手が知人である場合だけにとどめよう。当会では、アピールによるトラブル発生には一切関知しないので注意。

APPEAL・III アピールはこうしてキメろ!!

オススメのアピールを下の表にまとめてみた。表内のひとつめの技は、相手にトドメをさす技。アレックスなら、立ち弱Ⓚで K O、立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚでアピールというわけだ。

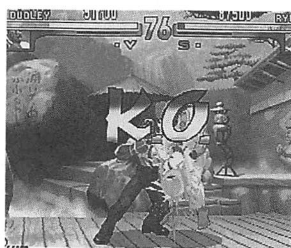
「※」マークがあるものは相手が画面端にいるときのみ成立するアピール。この状況なら、ジャンプ弱攻撃やリープアタックで K O→立ち弱Ⓟ→ジャンプ攻撃、といったことも可能だ。

なお、相手キャラクターによっては成立しないアピールもある。弱攻撃からの追撃はネクロとオロ、吹き飛ばしてからの追撃はエレナとオロにはキマりにくいので注意しよう。

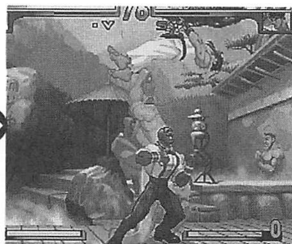
使用キャラ	オススメのアピール手順
アレックス	立ち弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ(※)、立ち弱Ⓚ→垂直ジャンプ⬇要素+強Ⓟ
リュウ	弱攻撃→➡+中Ⓟ、ジャンプ弱攻撃→立ち弱Ⓟ→ジャンプ中Ⓟ(※)
ユン&ヤン	立ち中Ⓚ→ハイジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ、虎撲子→立ち強Ⓟ(※)
ダッドリー	しゃがみ強Ⓚ→前方ジャンプ弱Ⓟ、立ち弱Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ
ネクロ	Ⓟ通常投げ→立ち中Ⓟ(※)
いぶき	めくりジャンプ中Ⓚ→立ち弱Ⓟ→ジャンプ強Ⓚ、立ち強Ⓚ→ハイジャンプ弱Ⓟ→➡要素+強Ⓟ
エレナ	立ち弱Ⓚ→(前方ダッシュ)→立ち中Ⓟ(ネクロ、オロ以外。後者はダッシュを省けば可)
オロ	ジャンプ弱攻撃→近距離立ち中Ⓟ→ハイジャンプ強Ⓟ
ケン	立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ(ネクロ以外)
ショーン	弱攻撃→遠距離立ち強Ⓚ(ネクロ以外)、しゃがみ弱Ⓚ→強・ドラゴンスマッシュ

APPEAL・IV 究極のアピールはコレだ!!

さまざまなアピールのなかでも、もっともアピール係数が高いのがスーパーアーツ・アピール。これは前ページで紹介したキャンセル方法（相手をK Oした瞬間にコマンドを完成させる）を使い、K Oした相手にスーパーアーツをヒットさせるというもの。コマンドが複雑なため、非常に高難度だが、これこそ、究極かつ理想的なアピールと言えるだろう。



▲ジェットアッパーで相手をK O。このときコマンドが完成していれば……


▲キャンセルでロケットアッパーが発動!! コレをキワめれば真のアピーラーだ!!

★ネクロ超電磁アピール

打撃タイプの投げを使った究極アピールで、ネクロのみ可能。スネークファングは、地面に落ちた瞬間にダメージが加算されるので、こんなアピールが成立するのだ。



▲まず、K O寸前の相手にスネークファングを仕掛ける



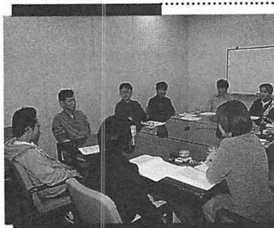
▲相手が空中にいるあいだに超電磁ストームのコマンドを入力



▲ダメージを与えた（相手をK Oした）瞬間に技を出せば……



▲スロー・モーションで超電磁ストームが発動するのだ



開発スタッフ語録

'97年3月28日、我々A.A.スタッフは、大阪・カプコン研究開発ビルを訪れ、『ストⅢ』開発スタッフへのインタビューを試みた。今回は趣向を変えて、そのときにうかがった話をそれぞれのかたの語録というカタチで掲載する。

アナログなゲーム

アニメーション・パターンにアナログな当たり判定を持たせたかった。今までの2D格闘は、すべてデジタルのON・OFFのようなゲームだったと言えます。『ストZERO2』は、ややアナログ寄りな当たり判定のつけかたをしていたんですけど、『ストⅢ』はさらにそれを押し進めたカタチですね。その結果、相打ちが多くなるわけですが……攻撃の当たり判定がもっと早くから発生していたら、さらに納得性があったかもしれません。そのへんが2Dの限界とも言えるのかもしれないし、まだこれからやらなきゃいけない部分なのかもしれないし。　(船水)

アレックス

最初からアレックスが主人公なのは決まっていました。はじめはリュウもケンもいなかったし、ひと目で格闘家とわかるような体格だったんで……。それに格闘技と言ったら、やっぱりプロレスでしょう(笑)。事情で投げキャラがいなくなったんで、ああなってしまいましたが、もとは投げキャラじゃなかったんです。　(貞本)

船水紀孝
(ゼネラル・プロデューサー)



●代表作
『天地を喰らう』『ストⅡ』『ヴァンパイア』『ストZERO』各シリーズ

受け身

今回受け身を導入しなかったのは、キャラクターの等身が上がってリアルになったことで、そういう細かい動作をさせるとカッコ悪く見えてしまうからです。攻め手が投げたのを途中で抜け出すのがヘンだというのもありますが……リアルに作っていけば作っていくほど、この手の表現は苦しくなっていきますね。　(瀬戸)

NG

実作業に入ったのは、'95年初頭ですけど、企画がスタートしたのは'94年の春でしたから、完成まで3年かかっていることになりますね。当初のタイトルは、『ネクストジェネレーション』、略して『NG』って呼ばれてました。そしたら『ネクストジェネレーション』って、映画もあればTVドラマもあるよって言われて。社長に見せた企画書に『サイバーボッツ』と『NG』が並んでいて、「なんでボツとNGなんだ、エンギ悪いなあ」とか言われたこともありました(笑)。そんなこんなで変更を余儀なくされたんです。　(船水)

エレナ

彼女が誕生したときは、何か、神の意志のようなものが働いたとでも言いましょうか(笑)。当初、色の塗りがほかのキャラとちがいすぎたんで、それがちゃんと塗れなかったらカットしようかなんて話も出たくらいなんですけど、マスターアップに間に合うかどうかってときに、朝、目が覚めたら、すべてが終わってたんですよ。　(今村)

エンディング

今回は非常に長いあいだ開発していたんで、いろいろな人たちの意見を導入しようと思いまして。3年やってるから、新人も3回入ってくるわけだし(笑)。丁稚とか呼ばれてチームに入ってくるんで、くるヤツくるヤツに「お前ちょっとエンディング描いてみろ」って。だからエンディングのコンテは、いっぱいありましたよ。　(船水)

オロ

おじいちゃん(=オロ)は、振り向くパターンのときに、ちゃんと左右の手を入れ替えているのに注目してほしいですね。電撃やられポーズで、手の骨が見えないのは、脊髄のうしろに重なっていて見えないだけなんです……(苦笑)。　(今村)

キャラクター

1キャラにつき2〜3人で1チームを作って、2年くらいかけてデザインをしました。といっても、そのあいだにほかのゲームも手がけているんですけど。スタッフのひとりは、『ハンター』をやって、『ストZERO2』のダルシムのパターン画を描いて、『スタグラ』やって、それでユンのデザインをやって……と、そのくらい『ストⅢ』は歴史があるゲームなんですよ(笑)。　(今村)

キャラナンバー「6」

本当はもうひとり、12人目のキャラが登場する予定だったんですけど、今村くんたちの仕事が早くて仕方がないんで(笑)、時間の都合でカットされました。ただ、CD-ROMのなかにはデータが入ってるんです。キャラクターナンバー6番のヤツなんですけど、まあ、今後に期待してください。(貞本)

曲

ちょっと古いんですが、ブレイク・ビーツっていう、リズムの一小節のループを流して作るダンス・ミュージックの手法を取り入れています。まともにやったのは今回が最初だと思うんですけど、そういう今ふうの音が作れるハードではないかなと。ボクはSE担当なんですけど、SEってのは曲あってのものだと思ってるんです。そして曲は、画面なりキャラクターのイメージをふくらませる最大の要素だと。だから曲担当の人に、こういう音もありますよってアドバイスもしました。なるべくイメージをはずさない程度に、今までの『ストリートファイター』シリーズの音楽とはガラッと変わったものをやりたくて。その第一歩が踏み出せたカンジですね。(伊勢)

麒麟脚

開発中バージョンでは、いぶきには「破心衝」のかわりに「麒麟脚」というスーパーアーツがありました。空中からカカト落としを仕掛けて、そのあとに蹴り上げるという技です。ただ、そのころのいぶきのスーパーアーツは、3つともかなり使いどころがマニアックなものだったんで、初心者にも使いやすいタイプのものがほしいという意見が多々ありまして。はじめての人がリュウ&ケン以外を選ぶ場合、たいがい女の子のキャラを選びますよね。だから『ストII』の春麗のような役どころのキャラがほしかったんですけど、いぶきは基本技もスーパーアーツも使いどころがむずかしい技の固まりで、豪鬼ってカンジなんで(笑)、せめてスーパーアーツぐらいは、って引きもどしたんです。それと麒麟脚は、相手を越えていくのが通常必殺技の飛燕と似ていたので、用途が重なるのがイヤだったというのもありますね。(中川)

ギル

ビジュアル的にもインパクトでも、人間を超えたものを作りたかった。パンクラチオンのギリシャ彫刻みたいなカンジでいこうというコンセプトだったんですけど、安田さん(AKIMAN氏)がラフを持ってきたら、真ん中に線が入っていて2色にわかれてたんですね。前に『キャプテンコマンドー』のときに、"手だけ黒人男"っていうのがいたんですよ。そのときから、肌の色がちがうのが好きだったみたいで。キ●イダーとか、『ジ●ジョ』の"両手とも右手男"とか、そのあたりにも触発されてるんじゃないですかね(笑)。(貞本)

クイックスタンディング

起き上がりに対する攻防として、初期の段階では回転起き上がりが入っていたんですが、それだと『ストリートファイター』シリーズ独特の"起き攻め"ができなくなってしまう。もともと移動起き上がりというのは、チェーンコンボや追い打ちと対になるものですから、このゲームには合わないだろう、と。そのかわり、『III』にはダッシュがあるんで、それでアッという間に間合いをつめて"起き攻め"に行けるんですよ。盾と矛の関係で、それに対抗するには、どうしても吹き飛んだ側にも早く起きられる手段がほしくなったわけです。(瀬戸)

空中コンボ

空中コンボの起点となる技が用意されているのは、個々の技になんらかの意味を持たせたいという理由からですね。ここで強キックを出せばダメージが大きいんだけど、浮かして攻める方法もある——そういう選択肢があってもいいかなと。浮かしてからのコンボにはダメージ補正がかかりますけど、なるべく高い爽快感が得られるようにしています。(瀬戸)

貞本友思

(プロデューサー)



●代表作
『マジックソード』『キング・オブ・ドラゴンズ』『D&D® TOWER OF DOOM』

効果音

とにかく、ヒット音を作るのにすごく苦労しました。『ZERO』のときに船水さんが最後まで作り直させたという話を聞いていたんで、それだけが恐くて(笑)。最後の最後までずーっと作ってたら、ハードディスクがパンチ音何百発とかで埋まってしまいました。作りかたとしては、素材CDから爆発音とかをいろいろ取ってきて、合成したり、エフェクトをかけたり。ハードの特性によって、出る音の周波数などにちがいがあるので、そのへんの調整には手間がかかりましたね。(伊勢)

硬派

あまり表に向けて斬新さが出ないゲームにしたかったんですよ。最近の格闘ゲームって、新要素が入ったとかキャラが増えたとか、うわべの部分だけで評価されがちじゃないですか。それだと、プレイヤー側が成長しないってすごく感じたんで。それに、ハデなことをやりすぎると、それだけで引いてしまう人は引いてしまうんですね。「こ

んなのオレにできるのかなー」って。そういう初心者のことを考えながら、それでいてマニアも楽しめるものというのが目標でしたね。（船水）

CP-システムⅢ

容量を気にしないで作れるっていうのがよかったですね。あとは、色数が増えてきれい(笑)。プログラム的にはRAMに展開する方式で、CP-システムⅡの作りかたとかなりちがうんです。グラフィック・パターンを管理するのが、一番苦労しましたね。少ないキャラで400くらい、いぶきやエレナの場合は600～700と、並はずれたパターン数を持ってますから。（中川）

G-ファイル

いぶきのエンディングに出てくるG-ファイルの「G」は何を意味しているのか、いろいろな説があります。『人類リストラ計画』とか……それじゃ「G」じゃなくて「J」か(笑)、あとは「ジェノサイド（GENOCIDE)」のGとか、ギル（GILL）の頭文字だとか。（瀬戸）

昇龍拳

昇龍拳が完全無敵ではなくなったのは、理不尽な当たり判定をつけないようにしよう、というコンセプトがあったからです。目に見えるグラフィックとちがう当たり判定を、プレイヤーにムリヤリ覚えさせるのは、どうなんだろう、と。身体があるんだから当たるほうが自然だろうし、そうすることによって、全体のバランスもとれたと思うんですよ。（船水）

スーパーアーツゲージ

長さやストック数を技ごとに変えるのは今回が初の試みでしたが、おかげで、この技は使いやすいからゲージをちょっと長くしておこう、という新しいバランス調整の方法が生まれましたね。『ZERO』シリーズだったら長さが一定だから、威力を落とさなきゃってなるんですけど。（瀬戸）

スーパーアーツセレクト

３種３様の闘いかたで、自分に合ったスタイルとか、相手キャラに合わせてとか、好きなように選んでもらえればいいなあと。基本的には、コレを変えると闘いかたが変わって、ゲームのバリエーションが増えるというのが、一番やりたかったことです。相手が変わるごとに変更させてくれという話もあったんですが、真空波動拳だから大丈夫と思って乱入したところ、真・昇龍拳に変えられたら、ちょっと卑怯だろうということで、乱入時のセレクトはできないようにしました。（貞本）

スーパーアーツの意義

必殺技があって、スーパーコンボができて、レベルが導入されて種類が増えて……というように、どんどん進化してきたわけですけど、それがバランスをとりづらくしていた理由のひとつだとも思うんです。『Ⅲ』では、その流れをもとにもどしたカンジですね。１種類で使いどころはココだけっていうのなら、多少強力なスーパーアーツでもいいんじゃないかな、と。（船水）

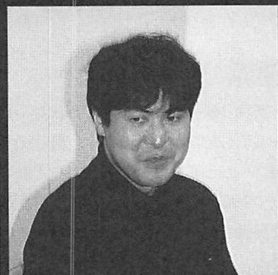
スーパーアーツのナンバー

スーパーアーツのナンバーには共通性があります。Ⅰはそのキャラをイメージする、代表的な技。リュウだったら、昔ながらの真空波動拳ですね。で、Ⅰが使いやすいものであればⅡは大ダメージを与えるもの。逆にⅠが大ダメージを与えるものならⅡは使いやすいもの。Ⅲは反則的な技とでも言ったらいいでしょうか。だから電刃波動拳はⅢなんです(笑)。（貞本）

スピード設定

ゲーム・スピードを固定にしたのは、アニメーションをケズりたくなかったというのが最大の理由です。スピードを上げると、アニメーションのパターンがとんでしまうんで、それではわざ

瀬　戸　康　洋
（企画・調整担当）



●代表作
『アルティミット・エコロジー』『スーパーマッスルボマー』『闘神伝２』

中　川　裕　史
（プログラマー）



●代表作
『サイバーボッツ』
『スーパーマッスルボマー』

わざパターンを増やした意味がないだろう、と。それに、ブロッキングをはじめ、新しい要素がけっこう入ってるんで、そういうのに対応できるスピードにしなければというのもありました。いきなりスピードアップしたら、誰もできないんじゃないんですか？　エスパーなプレイヤーが出てきたら、スピードアップしたものを作ってもいいのかもしれませんが。（船水）

Ⅲ

アニメーションとかに力を入れて、イチからやりなおした新しい『ストリートファイター』を作りたかった。本当はあんまり『Ⅲ』ってつけたくなかったんですが、世間と会社の圧力に屈して、'96年の夏くらいから『Ⅲ』に名前を変えました。『Ⅲ』を作っておかないと、また「『Ⅲ』は？」って言われつづけて大変ですから。（船水）

ターゲットコンボ

キャラの頭身が上がったことに関係するんですけど、リアルに作ってあるんで、チェーンコンボでつながったらカッコ悪い技が出てくるんですよ。ボクサーが「右、右、ストレート、右、右、右」とかやってたら、何をしとるんやコイツっていうのがあるんで(笑)、つなげてカッコいいアニメーションだけを厳選して用意してもらった、それがターゲットコンボです。（船水）

立ち技

足払いよりも立ち技を強くするって決めたのは、ギリギリになってからでした。しゃがみ攻撃が強くて、しゃがんでプレイしがちになる最近の2D格闘が、すごくイヤだった。しゃがんでジリジリ闘うんじゃなくて、同じジリジリでも、立って間合いの駆け引きを楽しむようにしたかったんです。もともとしゃがみ攻撃って、人間がする攻撃じゃないですから(笑)。（貞本）

ダッシュ

ダッシュに関しては最後まで入れるかどうか悩みましたが、実際に人間ができる動きだから、どうにかして導入したかったんです。ただ、『ヴァンパイア』や『X-MEN』みたいなダッシュは、『ストリートファイター』には似合わない。本当はツーっとスベってどこでも止まれるものが、一番目的に合ってるんですけど、それをするとかなり複雑になるし、卑怯くさい攻撃も生まれるんで、今の"インナーステップ"と僕らが呼んでいるカタチになりました。導入したことによって、間合いの駆け引きのバリエーションが増えたと思いますよ。（瀬戸）

必殺技SAキャンセル

『ストⅡ』で通常技キャンセル必殺技のコンボができたみたいに、コマンドの優先順位を調整しているときにできることが発覚したんで、考えたと言うよりは、自然発生的に生まれたものですね。はじめはあまりの強さに「ひどいなぁ～」とか言ってたんですけど、そうならないようにバランスをとりました。（貞本）

ピヨリ値とスタンゲージ

せっかくボタンが6つもあるんだから、それぞれの技にちがった役割を持たせたいというのがありまして、そのひとつがピヨリ値の高い技で、それに気づいてほしかったと。さらに、攻撃力の大きいコンボ以外にも、ピヨリ値の高いコンボであるとか、確実にピヨらせられるコンボ、というのを考える楽しみがもっとあってもいいのではないかと。スタンゲージを導入して、ピヨリ値が視覚的にわかるようにしたのは、そんな理由からですね。足払いはピヨリ値を極端に低くしてるんで、立ち技が強いということが、その部分でも強調されています。（貞本）

ブロッキング①

攻撃を弾くというのは、『ストⅡ』時

伊勢　聡

（サウンドエフェクト担当）



●代表作
『マーヴル・スーパーヒーローズ』

今村　雄二

（キャラクター・グラフィック担当）



●代表作
『ヴァンパイア』
『ヴァンパイア ハンター』

代から考えていたネタなんです。駆け引きのすべてが変わる、新しいゲーム性が生まれるものとして。ガードと同じような基本動作にしたくて、もっとも簡単なコマンドになるよういろいろ試したんですが、必殺技コマンドとの重複という問題が最後まであって大変でした。やっぱり暴発してしまうんですよね。ボタンをひとつ増やすしかないというところまで追いつめられたんですけど、ボタンを7つにはできないから(笑)、レバーでいくしかないと。ちなみに、たとえプレイヤーがブロッキングを使いこなせなくても、ゲームが成立するように『ストⅢ』は作ってあります。1か月かかってもいいから、あとでマスターしてくれればいいな、と。すでに使いこなしている人たちのあいだでは、神龍拳に跳びこんで全部ブロッキングする遊びとかも流行ってるらしいんですけどね(笑)。（船水）

ブロッキング②

地上ブロッキングで、上段よりも下段のほうが入力受付時間が長いのは、調整の結果です。『ストリートファイター』シリーズだと、レバー下は慣れない入力方法なので、そのぶん長くしたわけですね。空中ブロッキングは、空中ガードをナシにしようって決まった時点で、できてもいいんじゃないかと。実際、空中ブロッキングを本当に使いこなしたら、かなり凶悪なんですけど。ブロッキングへの対抗策としては、しゃがみガード不能技の動作を早くするとか、基本的には技自体の性能で調整しています。（貞本）

魔界

開発期間が長いと、いろいろありまして……「魔界」でした(笑)。なんかこう、悪の瘴気が渦巻いて……そして、多くの人が屍と化す。開発期間がここまで長いと、後半はみんな肉体的に疲れて、言葉がうまくしゃべれなくなるんですよ。チーム内で伝言ゲームになる。言ってることが途中で伝わってないんです。それが開発全体におよんだんで、みんなゲラゲラ笑ってましたね。こいつ全然聞いてないって。魔界だったなあ。（今村）

ユン＆ヤン、ネクロ

ユン＆ヤンは、何の問題もなく一番最初に上がったキャラだったと思います。はじめから中国拳法を使う双子というのを考えていて、そのままコンセプトどおり最後までできてしまったという。ネクロは、描いていた子が若かったんで、安田が紙粘土でわざわざフィギュアモデルを作って、参考にしながら描きました。（船水）

※注：本書P.1の写真が、その紙粘土のモデル

リープアタック

はじめは小ジャンプ動作でリープアタックみたいなことをしたかったんですけど、ふつうに小さくジャンプしてからボタンを押すのだと、攻撃が出ないんですよ、速すぎて。着地でキャンセルされて、なんか足上げたと思ったらすぐおろしてしまって(笑)。必殺技を入力したときに暴発してしまうという問題もありましたので、いろいろ研究した結果、今のカタチに落ち着きました。（瀬戸）

リュウ・ケン

『ストリートファイター』っていう名前がつくからには、やはり彼らを登場させないといけませんよね。いなかったら『ストリートファイター』にする必要はないじゃないですか。それに、どれだけこれまでと変わったのかを比較するためにも残したかった。大きさを比較するのに、ハイライトのタバコを置くようなものですよ(笑)。『ストⅠ』『ストⅡ』『ストⅢ』のリュウ・ケンを比べれば、グラフィックがどれだけ進化しているのかがわかってもらえると思います。（貞本）

今後のカプコンについて

続編

発売日は未定ですが、もう作ってます。いちおう『Ⅲの2』と呼んでますけど。『Ⅲ』で基本となる部分はできたと思うんで、それにいろいろな味つけをしていこうと。高めだったプレイヤーの年齢設定をもっと下げていきたいですね。えっ、春麗は復活するかって？　う〜ん、まあ、乞ご期待ってところですか。（船水）

ZEROシリーズ

『ストⅢ』のキャラが『ZERO3』に登場することはありえないです。逆はあるかもしれませんが、『ストⅢ』と『ZERO』シリーズは別の路線でいくと思いますし。『X-MEN』シリーズはわかんないですけどね(笑)。（船水）

今後の予定

今年は対戦格闘ばっかり作っていくんで、みなさん対戦格闘だけをしてください(笑)。つぎは『X-MEN vs.ストリートファイター』の第2弾、第3弾が予定されています。『ZERO3』は、発売がまだまだ先ですねぇ。『ストⅢ』は新作をイチから作ろうとすると、ものすごく時間がかかっちゃうんで、『スーパー』とか『ⅡX』ではなくて、バージョン3.1っていうのも方法なのかもしれないし。あとは、『スターグラディエイター2』を筆頭に3D格闘ゲームが4作くらい。本当かな(笑)。（船水）



▲本書の制作に全面的に協力してくださった、カプコン開発本部の美女２人。右がミッチー青木さん、左がバイシクル中村さん

禁断の章

禁断の章へようこそ。今回は、カプコン・デザイン・スタッフの描きおろしイラスト、サブ・キャラクターの設定画、キャラクター設定原画&勝利メッセージ集の3部構成でお送りする。

From CAPCOM Design Staff





◀ハメずに勝てたら超人プレイヤーだ！ めざせ超人プレイヤー！



▲「マッドマックス2」は見てくれ。見ないと後悔するぞ！ by清二

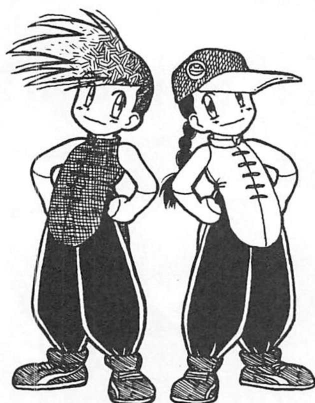
▶すみません。好きなんです。こんなの。

これが勝利のカギだ!!



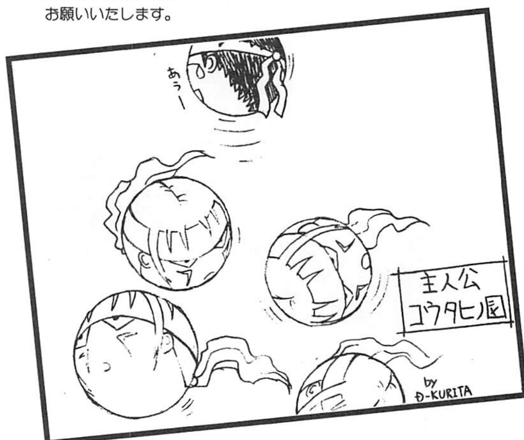
※パッケージの写真・イラストと実物は異なります。

中国少年こと"ユン&ヤン"のフルネームは
"リー.ユン&リー.ヤン"と言う名前で、
初代ストリートファイターに出て来た"李"の
親戚の子供です。
ゲーム中での登場シーンにその年をとった
"李"を出そうと思ってましたが、出せません
でした;; スミマセン…
by. BALL BOY



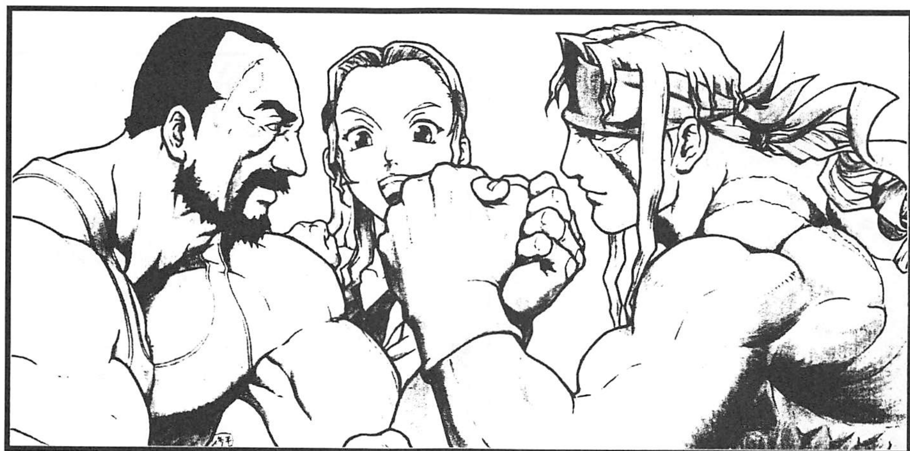
▲ユンを作るにあたって中国拳法の八極拳にくわしくなりました。

▼みなさま、今後ともアレックスをよろしくお願いいたします。





▶今後ともバッチリ応援してください。



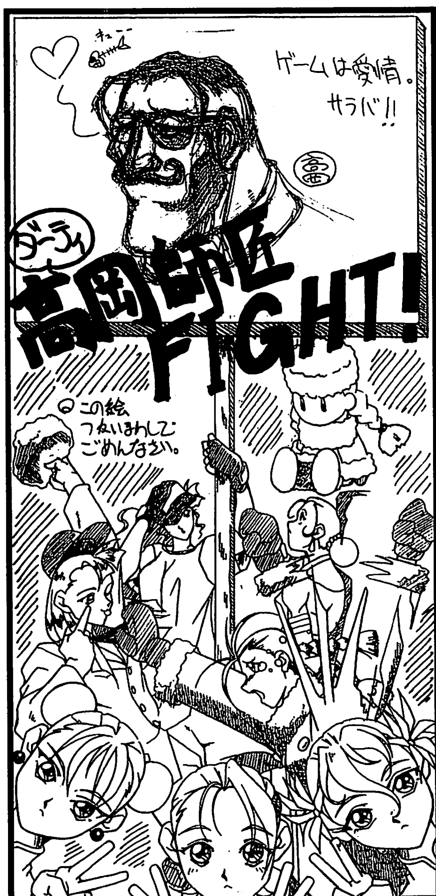
▲アレックスのトレーナーのトム。その娘パトリシアもよろしく。



◀おじいちゃんは0.2秒で眠れます。ヤツより早いです。by紀秀

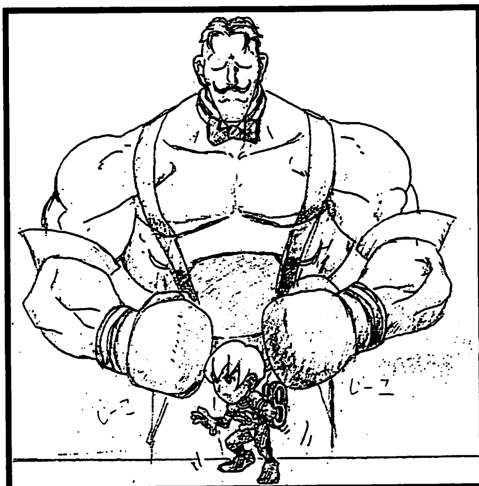


▶1秒間世界一周。誰かおじいちゃんを止めてください。

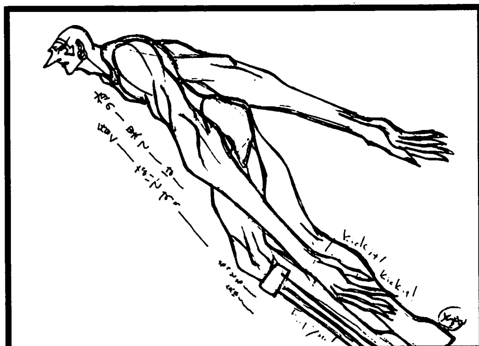


▲ダッドリーのかっこよさはすべてこの人のおかげです。byチモリン将軍

▼くぢけない心。



▼彼はけっこういい人だったから、使ってあげてください。





◀みんなも、ゴム男を愛してね。

IBUKI 1997.4.11

IBUKIの サブのイメージです。
IBUKIは相手にするとやっかい!!
ですが使うと楽しいですよ!
いっぱい使ってくれるとうれしいっす

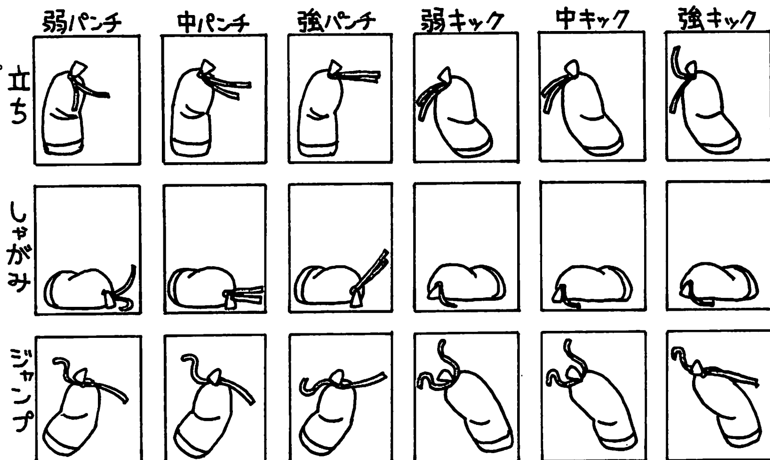
◀相手になにもさせないつもりで対戦しましょう。byハメ井川

実は、いぶきのエンディングの
女友達は いぶきの決定前の
デザインの 1つなのです。
すごく気にいっていたので
使ってしまいました。

▼とても勉強させてもらいました。
byたのぷー

FROMデザイン・スタッフ

▶このゲーム唯一の隠しキャラです。どうか使ってやってください。



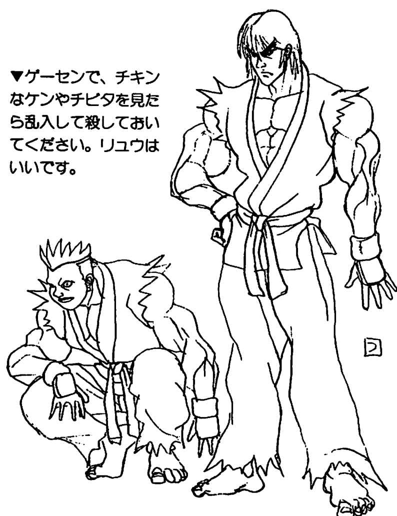


▶みんなでやりまくってください。



◀ダメだ〜! 全然間にあわん! はっ、そうだ!! こんな時こそ!! 「ベル○ナーー!!」(ゴーーッ) 外道・西村鬼奴、降魔完了!! キヌ「できてません(締め切り延ばしてください)」「ガチョーン」〈完〉 いつもすいません by西村キヌ

▼ゲーセンで、チキンなケンやチビタを見たら乱入して殺しておいてください。リュウはいいです。



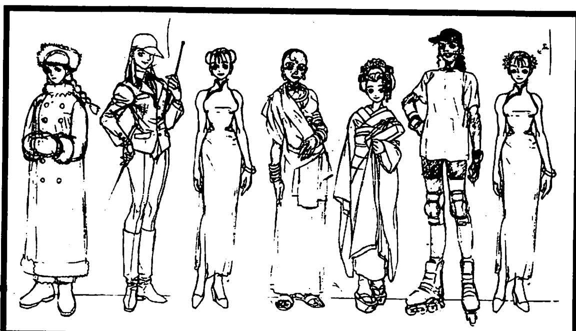


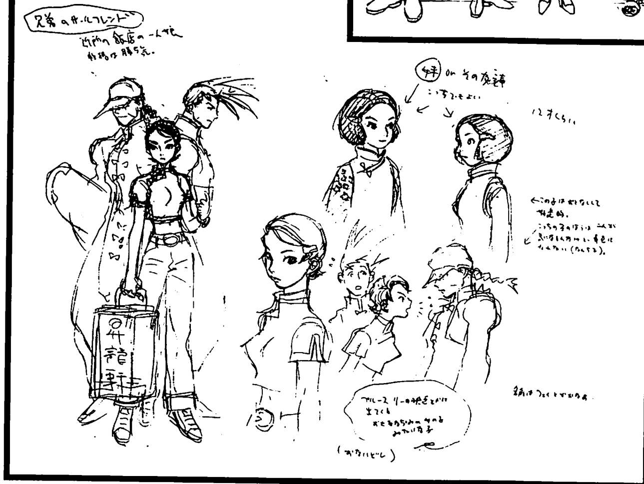
▲ちっちゃくていいから、のせてえ〜!!

Sub Characters

慧梅（ホイメイ）

ユン&ヤンのエンディングに登場するガールフレンド。昇龍軒でアルバイトをしている、勝ち気な女の子だ。どうやら内気な妹がいるらしい。





ジャッジメントギャルズ

これは初代ジャッジメントギャルズ。デビュー前（開発段階）と後（完成版）ではメンバーが変わっているのだ。名前は左からアンナ、ジュリア（大学生）、冬麗（当時は赤いドレス）、リリー、織田公子（テニス・プレイヤー）、フェア=ライブラ（プロ・インラインスケーター）、理花（青いドレス）。現在では織田公子が抜けて冬花（白いドレス）が入っている。

アレックス

★STORY

ニューヨークは路地のひとつに、雄叫びが響く。
「食らえぃ！ ボディスラム、クリスマススペシャル！」
もうすぐクリスマス、雪まで積もっているのに汚い路地でストリートファイトか、受けるんじゃなかったぜ！
アレックスは思った、今度の修行の旅はとりあえず暑くて路地のないところに行こう。

★PROFILE

●家族……米国出身。ニューヨークはマンハッタンに生活する青年格闘家。両親とは少年時代に生き別れている。
今は父親の親友トムのもと、その経営する格闘技のジムでトレーニングの日々を送っている。トムは退役軍人だが、米軍屈指の格闘戦のインストラクターとして基地をまわっていることが多い。普段はトムとその14歳の娘パトリシアの3人で暮らしている。
●性格……竹を割ったような性格のうえに無神経。口数が多いわけではないが、物事をはっきり言ってしまうためトラブルも多い。憎めない性格ではある。
●格闘スタイル……大きな体軀（たいく）を感じさせない瞬発力と強靭（きょうじん）な体力で相手の懐に跳び込み、パワフルな投げ技とパンチ力を武器に闘うファイター。



◀電撃やられポーズ。「これは結構遊べて楽しかったです。アレックスとしては一番最後に描いたものです」（デザイナー談）

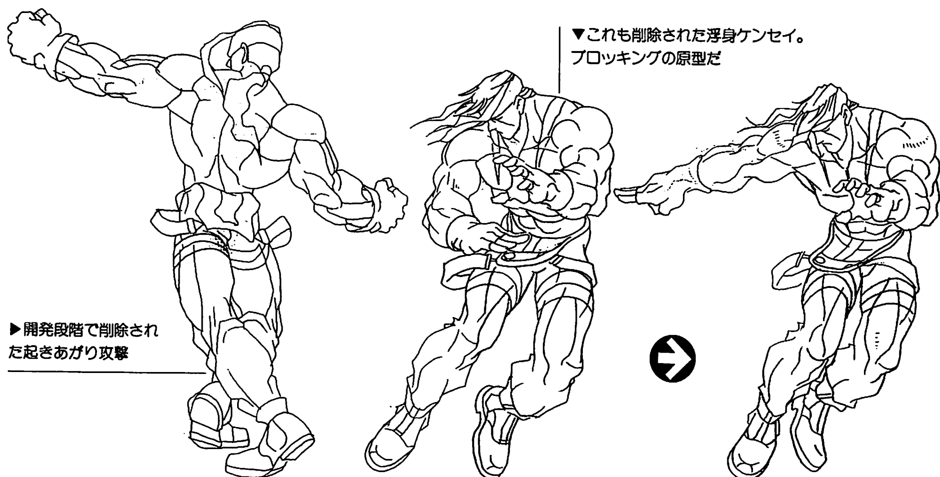


▼この2点は、フラッシュチョップ開始時のボツ原画









▼これも削除された浮身ケンセイ。ブロッキングの原型だ

▶開発段階で削除された起きあがり攻撃

勝利メッセージの法則

勝利したキャラクターが8の倍数連勝時（8連勝、16連勝、24連勝……時）は、「相手キャラクター別」表の専用メッセージを表示。それ以外の場合は、残り体力によって、まずは「共通」表の3種類のメッセージ群のなかからひとつが選ばれる。

①残り体力が80%超過……楽勝メッセージ群
②残り体力が20～80%……通常メッセージ群
③残り体力が20%未満……辛勝メッセージ群

それぞれのメッセージ群には4種類のメッセージが用意されており、そのうちのひとつがランダムで表示される。ただし、2回つづけて同じメッセージ群が選ばれた場合は、前回表示されたメッセージをのぞいた3種類のなかからランダムで選択されるため、同じ文章がつづけて表示されることはない。

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

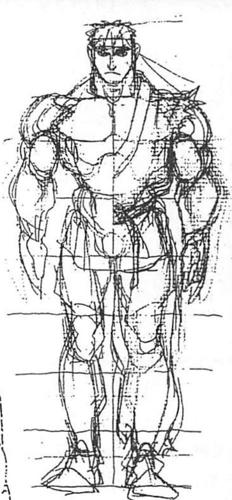
アレックス	格闘家としては三流クラスだ　出直しな！ *Just stay down, don't try to stand up. You look pale!*
リュウ	戦いこそ人生、って感じだな… *You... You seem to live for the fight.*
ユン	ケンカ売るなら相手を選びな！ *Don't pick a fight if you can't hold your ground!*
ヤン	兄弟そろいもそろって　血の気が多いな *You brothers are so hot-blooded! But you're both lamers.*
ダッドリー	オレを倒すつもりなら　もっと重いパンチを打て *You've got mighty body blows, but they'll never hit my vital organs.*
ネクロ	おかしな技を使う…　冗談は顔だけにしろ！ *Your moves are almost as freakin' weird as you are.*
いぶき	どう思ってるのか知らんが　忍者には向いてないな *You're a pathetic excuse for a Ninja.*
エレナ	嫌われるな　足クセの悪い娘は… *If you want guys to like you, you gotta use those legs for something else.*
オロ	おそろしい爺さんだ　食われるかと思った… *Keep your temper old man! I will ignore your piddly ass next time we meet.*
ケン	セワしいヤツだ　もっと落着いて戦えないのか？ *You may be fast, but not fast enough to elude my fists.*
ショーン	しょせんアマチュアだな　おおげさな技を使いたがる… *You shouldn't use big moves you can't control, kid!*

●共通

楽勝	もう終わりか　スパーにもならない… *Damn! Even my sparring partner lasts longer than that!*
楽勝	オレが本気出す前に、ダウンか？ *You hit the ground right when I was about to go berserk. Lucky!*
楽勝	調子が悪い？　下手な言い逃れだな… *You say you were out of form? Your excuses are out of control!*
楽勝	誰が相手だろうと、手を抜かないぜ *I always give my all no matter who I face.*
通常	どこで鍛えたか知らないが　オレには通用せん！ *I don't know where you trained yourself, but you didn't train hard enough. Those moves suck!*
通常	そのまま座ってろ　真っ青だぜ！ *Just stay down, don't try to stand up. You look pale!*
通常	強がりはやめとけ　ロクな事にならない… *Bluffing will get you nowhere against me. Talk's cheap!*
通常	アンタ　悔しがるほどの強さかい？ *You thought you had a chance? C'mon, everyone knows you're no good!*
辛勝	タフだなアンタ　だが頑丈さではオレが上だ *You're tough, but you can't outlast the best.*
辛勝	逆転チャンスなら　遠慮なく頂いとくぜ！ *You arrogant imbecile, you slacked off right at the end.*
辛勝	オレをKOさせるつもりか？　そんな小技で… *I didn't think I'd have such a hard time with you!*
辛勝	負けられないんだ…　オレなりの理由があるのさ *Damn, I can't believe how poorly I fought. Next time, I will really beat the crap out of you!*

リュウ





★STORY

リュウ自身、日本の温泉の湯につかるのはしばらくぶりのことだった。

ケンが「会わせたいヤツがいる」と言って、合流場所に日本の温泉宿を指定してきたのだ。

「たまにはちゃんとした温泉宿もいいな」

鍛えられた肩にあたる打たせ湯が、大理石にでも落ちたかのように激しく弾けている。

「ケンも、もう3歳の男の子の父親か……。父親ともなると、俺に付き合って山籠もりするのも大変かな」

故郷日本の温泉につかって、さすがのリュウも時の流れを感じずにはいられなかった。

★PROFILE

●家族……日本出身。友人は世界中にいるが、いまだ真の強さを求めてさすらう格闘一代。親友のケンは子どもができてから付き合いが悪くなった。

●性格……義理堅く正義感が強い。ゆえに修行とはいえ、相手を傷つけることもある格闘の世界では、彼の行動と言動は、慎重で思慮深くなっている。

●格闘スタイル……空手をベースにした独自の格闘技を使う。派手な動きを好むケンとは対照的に、堅実でムダのない技の組み立ては地味にも見えるが、瞬間の好機には輝かんばかりの激しさを見せる。その技のひらめきは、対戦相手さえたびたび魅了する。















▼ショーンのエンディング原画

Winning Message　勝利メッセージ

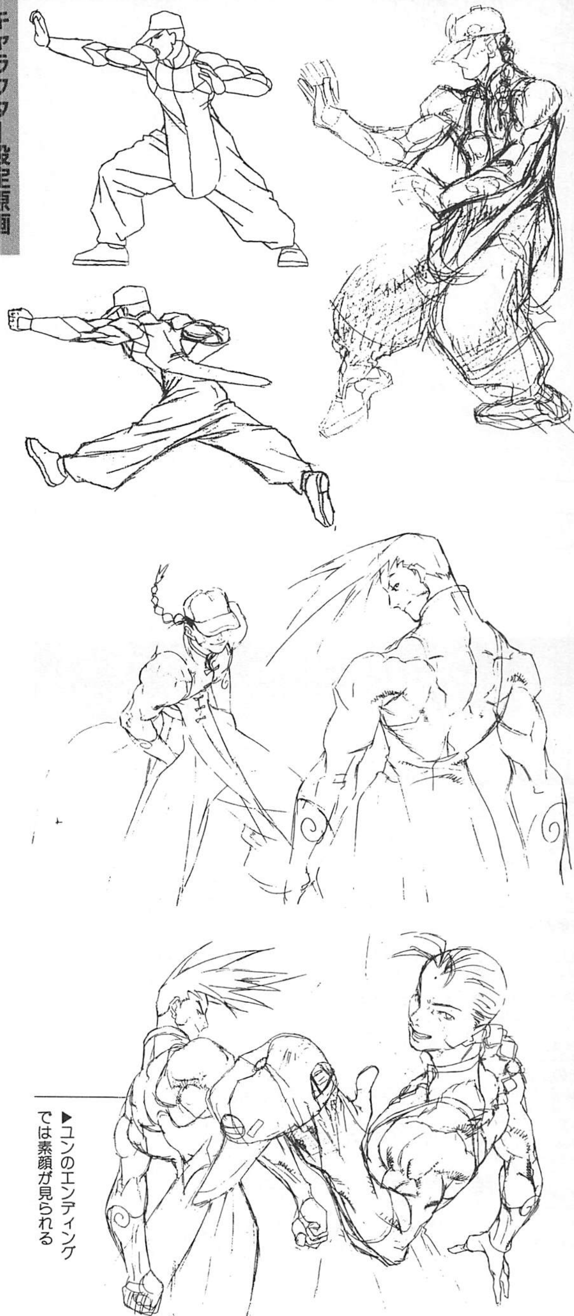
●相手キャラクター別

アレックス	熱くなっては技が鈍るぞ！ *Your moves become dull when you get too excited !*
リュウ	おれはまだ未熟だ…　マネなどしても何にもならんぞ *I'm far from perfect... Imitating my moves is useless.*
ユン	中国拳法か…　今までの強敵を思い出すな *Chinese art... That reminds me of all the strong opponents in the past.*
ヤン	中国拳法か…　今までの強敵を思い出すな *Didn't I see someone else who fights like you?*
ダッドリー	おまえと闘って　何か大事なものを得た気がする… *I feel I learned something important from fighting with you...*
ネクロ	その程度の技じゃ　おれを驚かすのは無理だ！ *You can't surprise me with those moves! I used to beat this man from India...*
いぶき	きみの忍者体術　武神流とは違うようだな *Your Ninja style is different from Bushin style. But that's because you're not a guy!*
エレナ	素晴らしい体のバネだ　大自然で鍛え上げたのか？ *You have a nice bounce in your body! It's wonderful!*
オロ	不思議な技を使う…　波動とはまた違うようだ *You use strange moves... They seem different from my power source.*
ケン	必殺の昇龍拳　衰えてないな！ *Your Dragon Punch has not run down yet !*
ショーン	基本を忘れるな！　技はそれからだ！ *Master the basics first. Then you can learn the rest !*

●共通

楽勝	なんだ！　もうスタミナ切れか！ *What ! Out of stamina already!?*
	今の試合…　何かが見えたような気がする… *This match... I think I've learned something from this. You're nothing...*
	ケガをしたな…　温泉に入ると治りが早いぞ *You're wounded... The hot springs can heal you quickly.*
	半端な技で俺には勝てない！ *You can't beat me with those incomplete moves !*
通常	立ち上がってくれ！　おまえの力は　そんなものじゃないはずだ！ *Get up ! Show me your true power !*
	負けちゃいない目だ　次に闘える時が楽しみだ *You still have a fighting spirit in your eyes. I look forward to our next battle.*
	おれにはこの拳だけが　すべてなんだ！ *These two fists are everything to me !*
	すべてを拳に込めて来い！ *Put everything you've got in your fist and challenge me !*
辛勝	いい試合だったな　またおれと闘ってくれ！ *It was a good fight. Challenge me again !*
	…迷ってしまった　もっと修行しなければ！ *I was not concentrating ! I have not trained hard enough !*
	鋭い技だ…　しかし次には見切る！ *Your moves are sharp... But I'll deal with them next time !*
	世界は広い！　人の強さに限りはないのか… *The world is big ! There must be no limit to human strength...*

ユン&ヤン



▶ユンのエンディングでは素顔が見られる

★STORY

「そんなことぐらいでもめるんじゃないぜ」
　ユンは地面に散らばったリンゴを拾いながら、怒りの納めどころを逸してさらに荒れる大男に話しかけた。
「これはやらなきゃ治まらないな……」と思うが早いか、ユンの前掃腿が男の足を払う。
　男はつぎの瞬間宙に浮き、背中から地面にたたきつけられた。
「やりぁがったなこの野郎！」
　ふらふらと立ち上がろうと男が顔を上げるのと同時に、ユンの拳が男の鼻っ柱に打ち込まれた。
　男は完全に気を失って倒れた。
「なんだまたかい、兄貴」
　ユンのあまりの早業に止めることもできず、弟のヤンはいつもの愚痴をこぼすだけだ。
「ケンカの仲裁がいつもこんなんじゃ、あとの始末が厄介なんだぜ……」
「大丈夫さ、今の一撃じゃ誰にやられたかなんて記憶も吹っ飛んでるぜ！」
「……何言ってんだか、大勢の前で暴れておいてばればれだ……」
　兄の脳天気な言葉にうんざりする弟だった。

★PROFILE

●家族……香港出身。赤ん坊のときに両親と別れた。名付け親に裏社会の8人のボスたちを持ち、上海で菜館を営む祖父のもとで育つ。今では2人そろって、街の若きリーダーとして信頼されている。
●性格……兄は明朗快活な若大将タイプ、直感的な判断力に優る。弟は沈着冷静な参謀タイプ、その洞察力と大局を見きわめる力で兄を助ける。
●格闘スタイル……兄弟一緒に祖父にさまざまな中国拳法で鍛えられる。すばやい技の連続で相手の勢いをそぎ、強烈な発勁による必殺の一撃を使う。
　技の切れ味は兄弟で優劣をつけがたいが、兄のユン（帽子）は刹那のひらめきで疾風のごとき技の連続により対戦相手をたたきのめす。弟のヤンは大波のうねりのごとき技の連続で対戦相手を己のペースに巻き込み倒す。

ユン

Winning Message 勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	カだけじゃ　オレに勝てないって！ *Hey, are you done playing around yet?*
リュウ	アンタ、なんか楽しそうだな…　負けてるのに *You almost look like you enjoy being beaten!*
ヤン	弟だからって、遠慮しないぜ！ *Don't worry, Kung Fu will always triumph... My Kung Fu!*
ダッドリー	ヘビー級の破壊力も　当てなきゃ意味なし！ *Your speed combined with your heavy weight is almost unfair. Almost.*
ネクロ	…アンタ変だ！ *You're so damn weird! But I beat you anyway.*
いぶき	なかなかイカス服だね！　破れちまったけど *You look good in your outfit, but good looks aren't everything.*
エレナ	いけねぇ　女の子殴ると　師匠に叱られちまう！ *I've beaten a girl. Grandfather will scold me!*
オロ	じいさんはお茶でも　飲んでるのが一番だ！ *An old man like you should be drinking hot tea or something rather than fighting!*
ケン	なかなか楽しい技を使うな *Your moves are fun to watch, but easy to stop.*
ショーン	ビシッと決めてくれないかなぁ　こっちがイライラする *Your moves are hard but not polished. Tune yourself up, or your stupid junk will never win.*

●共通

楽勝	おーい　生きてるかい？ *Hey you! The one with the weak moves! Are you still alive?*
	あ　調子乗ってやりすぎた？ *Sometimes I beat people up too much. Not again!*
	もっと強気でいこうぜ！ *Your attacks didn't even graze my skin!*
	楽勝　楽勝！ *It's almost scary how perfect I am!*
通常	とっておきの技　びっくりしたろ！ *I've shown you the best moves I've got... the best Kung Fu in the whole world!*
	もっとカッコいい技使わないと　勝てないって！ *I can't bear to watch your moves. They're too un-cool for words!*
	負けたからって　くよくよするなよ *It's only natural you lost. Rest now.*
	見かけだけでナメてると　ヒドい目にあうのさ *Everyone expects the true Kung Fu master will win.*
辛勝	なんか苦戦って感じ　風邪でもひいたかな *For once in my life, a close one? I must have the sniffles or something.*
	結構てこずったなぁ　運が悪かったか？ *I never imagined I could have a hard fight. Maybe I don't imagine enough, but who cares?*
	ちょっとヤバかったな！ *That was a close one... But you still screwed the pooch!*
	あれ　ひょっとしてアンタ　勝てるかなって、思ってた？ *Whew, you scared me... This much.*

ヤン

Winning Message 勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	無駄な動きが　勝敗の分かれ目！ *Your power is dangerous! Try not to hurt yourself!*
リュウ	いまどき道着でうろうろするか？　ふつう… *Don't wander around in that Karate costume, someone might think you know what it is.*
ユン	遠慮ナシだろ　兄キ！ *Over-confidence is the greatest enemy, brother!*
ダッドリー	マシンのような動きほど　モロいもんさ *You shame yourself with your excuses, old man!*
ネクロ	のびようがちぢもうが　オレの前では意味ないぜ！ *Next time, save your posturing for after the fight!*
いぶき	忍装束に期待してたけど　見かけ倒しだな *That Ninja costume is wasted on your body!*
エレナ	勝負に男も女も　関係ないよな！ *When it comes to fighting, the lines between genders are blurred to me.*
オロ	老人でも手加減はしない　それがオレ流の礼儀だ *I don't care if the opponent is young or a worthless old man, I never hold back my Kung Fu!*
ケン	いい年のワリには　落着きない… *You're so reckless. You should be a role model, but you're just nothing.*
ショーン	まだやる気か？　弱いのに… *You want to try again? Sure, you'll just lose again.*

●共通

楽勝	もっと強くなってから　かかってこいよ！ *Weaklings like you should go hang out in the crowd. You're not ready for the real deal!*
	やめ　やめ！　相手にならないな *Enough! I have no reason to waste my fists on your scurvy face.*
	才能のカケラもないな　アンタの技 *Why am I so strong, and why are you so weak? Why is the sky blue?*
	負けてグジグジされてもな　こっちまで気が滅入る *Try to look up at the sky! Look down and you'll get depressed as you see your lame body.*
通常	技がキレてても　戦い方は幼稚だな *What's your problem? You want another fist in the face?!*
	オレは強いって　言わなかったか？ *I told you I'm strong. You should listen to your superiors!*
	熱くなれば勝てるほど　アマイものじゃないよな *I was itching for a good fight. Thanks! But next time make it a good fight, not just a fight.*
	これ以上やっても　おたがい体力のムダだけどな… *I did it! No sweat.*
辛勝	アンタに合わせて戦うのも　結構大変なんだぜ *I repaid you for all the injuries you inflicted on me three times over.*
	今日は技のキレが鈍いな *Some days are better than others. Today was bad for me, but really bad for you.*
	こんな戦い方してたら　身がもたないな *A close one. I almost let you win.*
	技が完璧でも　結局は読みの深さだな *I've heard only he of serious mind wins fights. Your mind is a serious sieve.*

※ユン＆ヤンは、ユンVSユン、ヤンVSヤンができないため、
同キャラ戦用メッセージは用意されていない

ダッドリー

★STORY

車のフロントガラスにロンドンの霧のような雨がまとわりつきはじめると、ダッドリーの脳裏にあの日のことが思い出されるのだった。成功した父に美しい母親、大きな屋敷、何不自由ない少年時代との別離の日。父の些細な事業の失敗からだまされ全財産を失ったあの日も、こんな雨が降っていた。

彼のボクシングでの成功で再起が成った今でも、あの日の屈辱は忘れない。

「失った屋敷、会社、すべては我が家に取り返した。あとひとつあの車をのぞいて」

世界に数台しか残っていないジャガー、それは父の青春と誇りそのものだった。

「何としても、もう一度この手に……」

だが、ブラックマーケットに流れたらしいその車の行方は、まともに探したところで、まったくといって知れなかった。

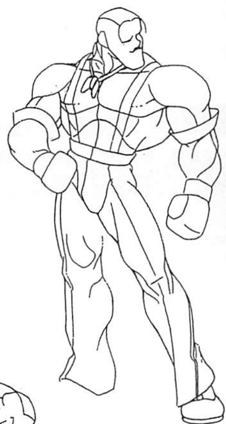
★PROFILE

●家族……英国出身。父は英国でスポーツ選手として成功し、事業でも成功を収めた人物。ダッドリーは少年時代を不自由なく過ごした。大学時代の父の事業の失敗も、今度は彼がプロボクサーとして成功することで取り返すことができた。

●性格……誇り高くダンディズムに生き、何事にも完璧をめざすが他人には結構甘い。

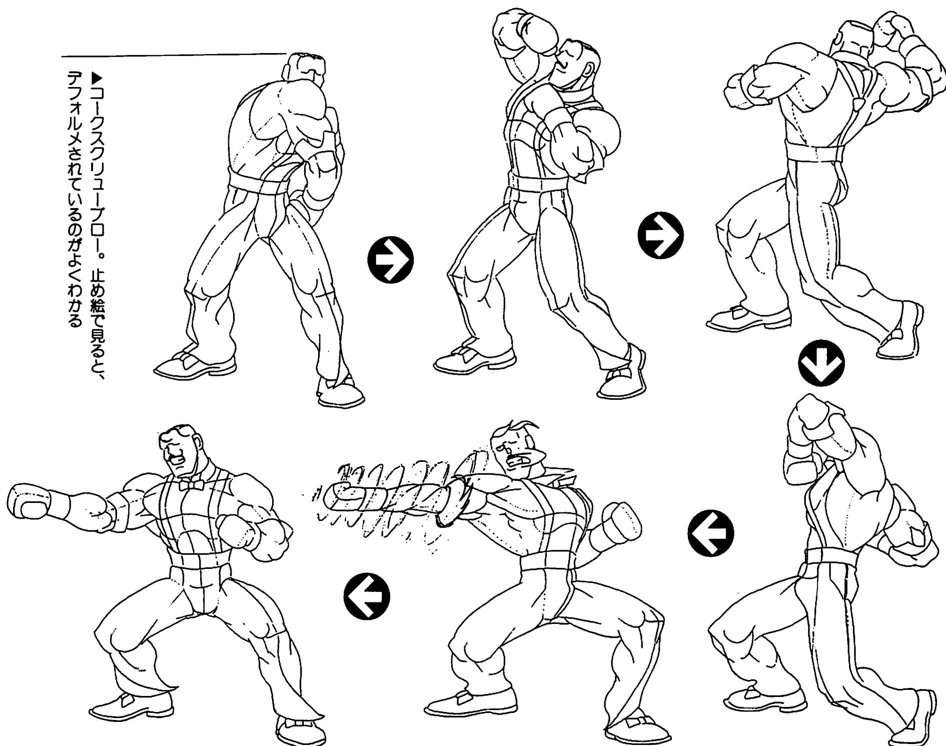
●格闘スタイル……ヘビー級ボクサーとしては小さいほうだが、そのぶん破壊力はもちろんスピード、テクニックもあわせ持つ。とくにテクニックは、アウトボクシングから、足を止めてのインファイトまで難なくこなし、相手をホンロウする。ただし完璧なファイト、フィニッシュを求めるあまり、詰めが甘くなることがある。











▶コークスクリューブロー。止め絵で見ると、デフォルメされているのがよくわかる

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	身だしなみに　気をつかわん輩は軽蔑に値する *Ah, I just can't stand ill-mannered goons who ignore their grooming !*
リュウ	さすがはサムライ　私も見習わねばなるまい *Sad... The land of the Samurai must have fallen with you.*
ユン	スピードで勝負するつもりなら　ボクシングにはかなうまい *Your fighting skills are equal to...child's play.*
ヤン	児戯に等しいな　君の拳法は… *When it comes to lightning actions, the speed of boxing is unsurpassed.*
ダッドリー	私を侮辱するものは　皆、こうなる *You dared to piss me off. Was it boldness, or stupidity?*
ネクロ	一見パンクのようだが　カッコだけかね *At first glance you looked like a right good challenge. Looks can deceive, eh?*
いぶき	楽しいひとときだったよ　サムライガール *Not a bad go of things... I enjoyed it Samurai lass !*
エレナ	お嬢さん、拳を振るったこと　お許し頂けるかな? *Pardon me for my violent behavior...lady...*
オロ	見事な闘いぶり　感服いたしました *On my honor old man, I swear I didn't pull any punches !*
ケン	申し訳ない　やさ男には、少々手荒いものでね *My apologies, but I have no chance but to maul sissy men like you !*
ショーン	青いな…　テンプルがガラ空きだ *Such a greenhorn ! You leave your temple wide open. Bad form !*

●共通

楽勝	何度やろうと　私の勝利は動かない *No matter how many times we fight, I'll always pound your limy hide.*
	紅茶の時間だ　君も一杯どうかね? *I put the kettle on, but you can't even last through tea time !*
	気にするな　過ちは人の常だ *To err is human, but to win is noble.*
	もうダウンとは…　見物客に失礼ではないのかね *You're down already? The spectators have asked for their shillings back !*
通常	紳士たるもの　身をまもる技は体得しているものだ *Another uncouth lout falls between my knuckles and the street.*
	「臆病者は何度も死ぬ」　違うかね? *"Cowards die often," or so it is said.*
	テムズ川の水で　目を覚ましてはどうかな? *Shall I awaken you with the waters of the Thames River?*
	決闘ならいつでも　受けてたとう *This was my finest hour !*
辛勝	勝利の女神に愛されているのは　君ではないようだ *It seems the grace of victory doesn't love you.*
	打ち合いは無粋だが　嫌いではない　楽しかったよ *Good show, but it just isn't in your blood.*
	この不屈の精神こそ　ブリテン魂! *The British spirit is an indomitable spirit !*
	この私が気圧されるとは…　素晴らしい闘魂だ *How could you have given me such a tussle ! 'Tis just not my day. Time to go home !*

※対ユンと対ヤンの勝利メッセージは、日本語と英語の意味が逆に設定されている

ネクロ

★STORY

俺はいったい何をしているのだろう。

彼の周りにはさまざまな機器がならび、薬品臭や電機部品がショートした臭いが漂っている。

細長い鉄の壁に囲まれた部屋に彼はいた。正確には列車の車両のひとつに仮設された秘密組織の移動研究室である。

俺は自由がほしかった、貧しい湖のほとりの寒村から飛び出し、富と力を手にするはずだった。

国の崩壊は俺に自由を、そのチャンスをもたらすはずじゃなかったのか。

気がつけば、貧しかった昔よりまだ暗く深い闇のなかにいるようだ。

そうだ、俺は特殊工作のために改造され、闇に生きる強化人間。

超人の力は手に入れたが、光という光、貧しくても誰もが持っている太陽さえ失ったのだ。

彼の心の揺れを無視するように、列車の規則正しい振動が伝わってくる。

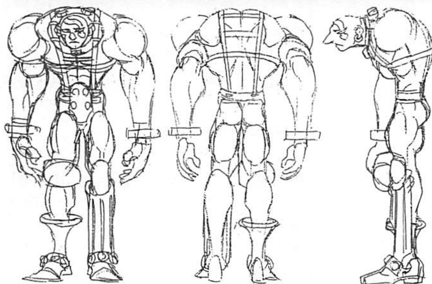
彼を運ぶ、鉄の軌道は、つぎのミッションの地へと地平の果てまでまっすぐにつづいていた。

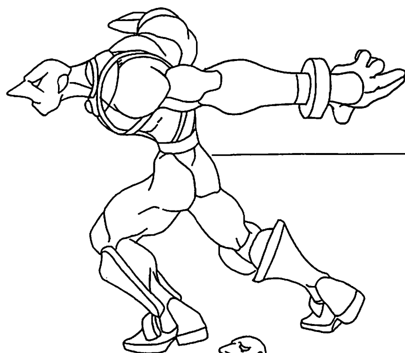
★PROFILE

●家族……ロシア出身。湖のほとりの寒村に生まれる。2人の兄に妹1人の4人兄弟の三男。ソ連崩壊以後、村を出てモスクワ近辺をうろうろしていたところ、ギルの組織と接触することになる。

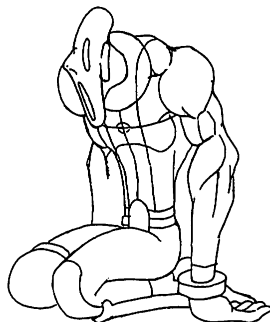
●性格……激動のロシアで自由への希望が先行し過激になりがちだが、じつのところ義理堅く、自然体で生きる男。

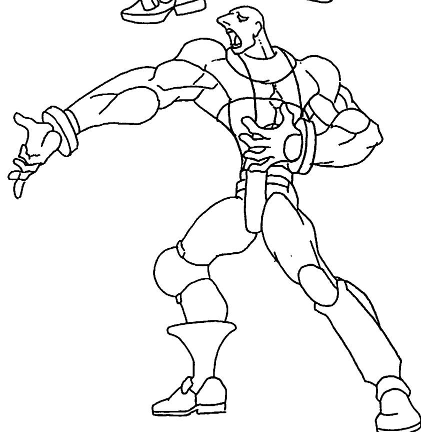
●格闘スタイル……秘密組織に兵器人間の実験体としてDNA改造され、肉体に超人的な柔軟性を与えられた。その超能力を生かすための戦闘術は、コンピュータによって構築され、サイバー技術によって脳に一度に刷り込まれたものである。

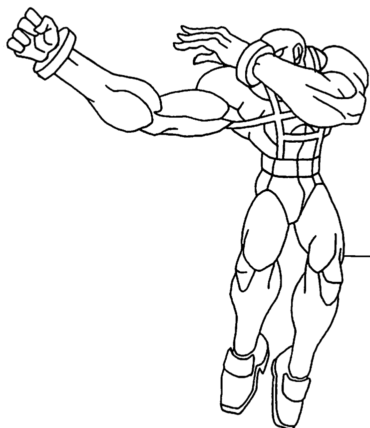




◀立ち強Ⓟ（ネクロストレート）の途中動作







◀ボツ技の浮身ケンセイ用グラフィック

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	本気かよォ　おっかねェな　付き合いきれねェぜ！ *What's up? You're hella insane! I won't waste my time on you...*
リュウ	メチャ鍛えてそォだけど　ハッ　その程度かよ！ *It seems you've trained well, but is that it?*
ユン	たっぷり遊んでやったぜ　ご満悦ならアッチに行きな！ *I'm done playing kid's games with you. Go home!*
ヤン	弾けっぷりがたりねェぜ　ガキんちョ！ *Your insanity is impressive, but it's not enough. Try again kido!*
ダッドリー	ヘイ　ジェントルマン！　ごちそうさまだァ！ *Thank you for being my punching bag. You're a true gentleman!*
ネクロ	てめェたァ　もう戦いたくねェ　身体こんがらがっちまうだろォ！ *Never enter my sight again!*
いぶき	てめェ　マジだろ　気に入ったぜ！ *I see you're serious. I like your attitude!*
エレナ	足使おうが　ナニ使おうが　リーチで俺にかなう奴ァいねェ！ *You'll never beat my long reach, even if you use your legs!*
オロ	ジジィよッ！　戦う相手は見えてんのかァ！ *You screwy old man, can you even see your damn opponent?*
ケン	なァんか気にいらねェなァ　てめェ！ *I don't know why, but I just don't like you, blondie!*
ショーン	このへんでカンベンしてやらァ　感謝しやがれ！ *Maybe I won't beat the crap out of you anymore. Thank me!*

●共通

楽勝	けッ　かったりィ野郎だぜ！ *So boring... I could spare change while kicking your ass without breaking a sweat.*
	忠告したろォ？　こうなるってなッ！ *I warned you. You didn't listen. The masses of humanity will always suffer...at my hands!*
	簡単にダウンしやがってェ！　オレの電磁で目ェ覚ましやがれ！ *I can't believe you're already out! What am I supposed to do with all my rage now?*
	あんだよォ！　オレがインチキしたってか！ *Don't give me that punk-ass attitude! You think I cheated!*
通常	オレの前に立つなよ！　次はギタギタだぜェ！ *Get outta way or I'll tear you limb from limb!*
	あんだァー　その目は　文句あんのか！ *What are you looking at? What's your damn problem?*
	弾けたぜ！ *My rage was like a white inferno of anger. You will burn...*
	あやまれよこの野郎！　失礼しましたってなァ *Apologize while you can idiot! Say you're sorry for all your crimes and I might spare you...*
辛勝	やるしかねェんだよォ　生きていくにはなァ！ *I'll win by any means necessary. I will survive!*
	ハンパ野郎は　容赦しねえェ！ *No mercy to weekend warriors and pansy freaks!*
	ふざけやがって　あんだこの野郎！　痛ェじゃねェか　冗談じゃないぜ！ *Screw you bastard, I'm in pain! You'll wish you were never born!*
	腹減ったじゃねェか　この野郎！ *Damn, I can't believe I'm breathing hard after fighting your sorry ass!*

いぶき

キャラクター設定原画







★STORY

……なんだか私たちって、普通の小学生とだいぶちがうみたいよ。

今日図書館で見たインターハイや国体の記録って、ちっともすごくないんだもの……。

いぶきにかぎらず町の者は、町の北にある神社にくると思い出すことがある。

この町では小学校3年生に進級するとき、この神社の境内に集められ、校長先生から町の秘密を教えられるのだ。

「良いですか、みなさんが今日までやってきたキビしい忍者科授業があるのは日本中でこの町だけです。

なぜなら私たちは忍者の里に生きる、本物の忍者なのです。

秘密は守らなければいけませんよ。忍者は影です、光が当たればそれは消えるときです」

あのキビしい修行の日々を経験したのが、日本中で私たちだけなんてなんだか不公平。けどまあそれもいいかも。

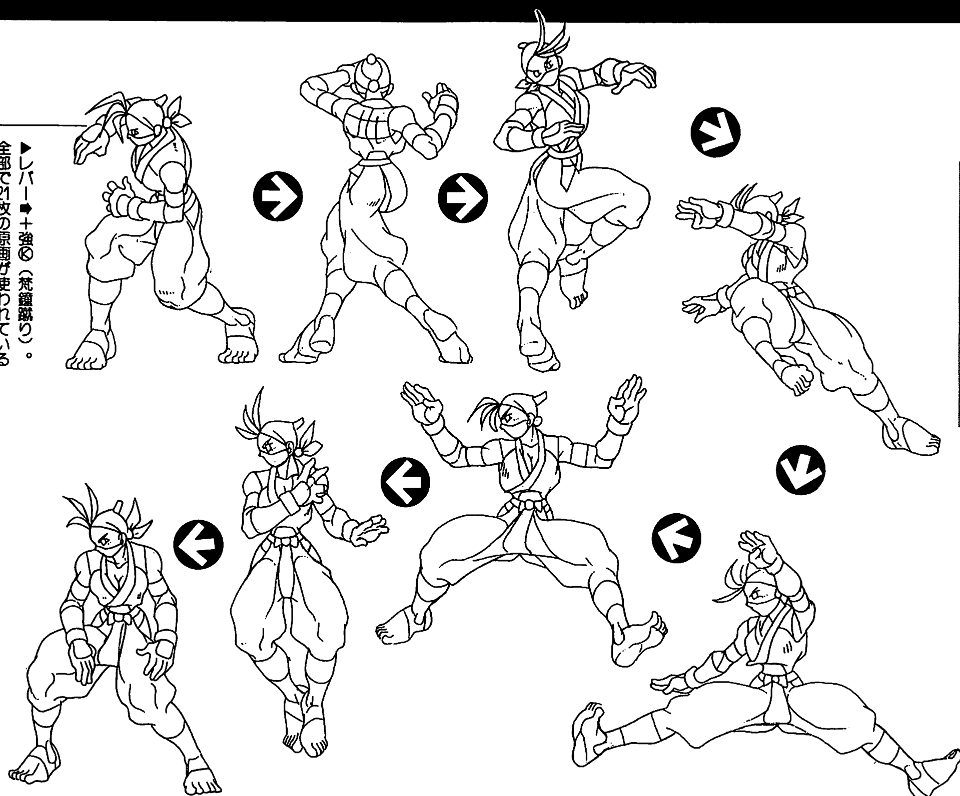
だって今では忍者の任務があれば世界中どこでも行かせてくれるもの。

★PROFILE

●家族……日本出身。いぶきは山間の小さな町の普通の高校生。ところがこの町、戦国時代から現在にいたるまで脈々と活動をつづける忍者の里であった。いぶきも幼稚園に入ると、友だちと一緒に忍者修行に励むのだった。

●性格……忍者修行はしていても、彼女はごく普通に青春するアイドル好きの高校生。少しのんびりしたところもあるが、やるときはやる芯の強い女の子。

●格闘スタイル……日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を使う。ムダのない鋭い動きで相手の懐にすべりこむと、急所めがけて必殺の一撃を打ち込む。



▶レバー➡＋強Ⓚ（荒鐘蹴り）。全部で21枚の原画が使われている

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

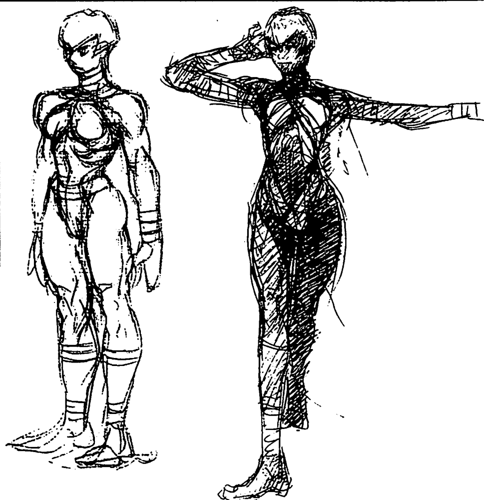
アレックス	「柔よく剛を制す」って知ってる？ *So much for the Macho Stud! You've lost that power instinct!*
リュウ	その道着汗くさいよ　洗ったげよーか？ *As a Shinobi, I urge you to stop wandering around the world in that costume. It's confusing!*
ユン	素早さではまけないよっ！ *You are fast, but I am faster!*
ヤン	前見えてる？ *Didn't I just beat your brother?*
ダッドリー	そのスポーツ気分ってのが　敗因だよ　きっと *You can't accept your defeat? Ninjitsu is not a sport!*
ネクロ	うわーのびるのびる　この人面白ーい！ *You use strange moves... Are you a Shinobi too?*
いぶき	精進しなきゃ！ *There is only one original!*
エレナ	うーん、だってねー　その動きじゃあ… *You'll have big trouble if you fight in a half-hearted way!*
オロ	ね、もしかして仙人？ *May you live long, old man!*
ケン	色男がだいなしね！ *Your cute charms won't save you from defeat!*
ショーン	まだやろうっての…　いい加減にしないと知らないよ！ *You want more? A true master Knows when not to fight!*

●共通

楽勝	無駄よっ！　初めっから　私の術中…ってわけだもの！ *Useless try, you were beaten from the beginning!*
	本気だしなさいよ、もー *I don't think you can understand what Shinobi moves are all about.*
	さーて、次、次っと！ *I'm the best there is!*
	ま、当ーぉ然！　ってとこね *It was my destiny to win.*
通常	真剣勝負に二度目はない！　…ってよく言うよねぇ *There's no second chance in the real fight!*
	一撃必殺っ！　なーんていかないか、やっぱり… *Don't underestimate me!*
	もうやめちゃうの？　執念って必要だと思うけどなあ *You don't have enough tenacity for the fight.*
	精進しなよっ!! *Devote yourself to your training!*
辛勝	一瞬の差が命取りってコトか…うん *Hesitation in a fraction of a second can kill you...*
	覚えておいて！　これがイブキよっ！ *Now that you know the special move of the Shinobi, I cannot let you live.*
	やっぱり実戦はキビシイな！ *I'll beat you from behind next time!*
	ふぅい――――――… *Even though I won, it was too close a fight!*

エレナ

キャラクター設定原画







★STORY

闘技大会の全景を見渡せる場所に族長の席がある。
父はその席に着いて、会場を見渡し終わると、連れてきた末娘に話しかけた。「格闘技は嫌いか?」
エレナは小さくうなずいた。
「そうか、だが我が部族は戦士の血を持つ者だ、戦うことが部族の文化であり存在そのものなのだ。
時代の流れとはいえそれを忘れてはいかん。それは大地に生きる動物が大地を失うと、同じことなのだ。
大地を失えば動物はどうなると思う?」
「うーん、落ちるのかしら?」なんだかむずかしい話にまだ幼いエレナは首をかしげながら答えた。
「そうだ、文化という大地を失えば同じように人は落ちていく。
そして落ちて宙に浮いた魂に自由はない、自分の血と歴史をおろそかにする者に本当の自由はないのだよ」

裂けた大地に大きな丸太を渡して作った足場でのバトル。一人前の戦士として成長したエレナがそこにいた。
「お父さんの大会も毎回エスカレートしていくみたい。ちょっとひどいわ丸太の上なんて。回り込むようなことはできないのね」
とそのとき、丸太を支えるロープが切れた。
「きゃあ!」エレナは短く悲鳴を上げると着地に備えて体勢を整えた。
落ちながらエレナは幼い日の父の言葉を思い出すのだった。
「ホント、宙に浮いたら自由がないや」

★PROFILE

●家族……アフリカ出身。サバンナに生活する小さな部族の族長の末娘。族長の父は、青年時代にフランスの大学に留学し博士号を持つ。
●性格……アフリカのキビしくも優しい自然のもと、博士号を持つ父に一人娘としてかわいがられて、おおらかに育った。尊敬する父のように留学生として世界で勉強するのが夢。何事にも感動と感謝の念を忘れない女の子。
●格闘スタイル……天性のバネを活かし、足技の格闘技カポエイラを使う。足技カポエイラは女性の非力をおぎない、男性との試合でもパワーで引けを取らない。リズムに乗った流れるような絶え間ない動きで、相手をケンセイまたはカクランしつつ、チャンスにスピードの乗った蹴りをたたき込む。



▲選択グラフィックのボツ原画だろうか?

Winning Message 勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	都会にも野生の瞳を 持つ人がいるのね! *You're the man who has the wild eyes !*
リュウ	修行のお役に立てたかしら? *Did I help you in your training?*
ユン	若くってもあなたは立派な戦士よ! *You're young, but you're a respectable warrior !*
ヤン	あなたの技に悠久の歴史を感じる 私たちもガンバルわ! *I can feel the eternal history in your moves. Next time, try harder !*
ダッドリー	ボクシングって美しいスポーツね! *Boxing is a beautiful sport ! But this fight was no game !*
ネクロ	信じられないリーチ! どんな身体しているの!? *You have incredibly long reach. But your moves are slow !*
いぶき	あなたの動き 猫科の野獣みたいね! *You move like a wild animal, but have the quickness of a cat !*
エレナ	リズムに乗れてないんじゃない? *I hate copycats !*
オロ	おじいさん大丈夫? ケガはない? *Are you OK old man? Are you hurt?*
ケン	「調子いい男には気を付けなさい」ってお父さんに言われたの! *My dad told me to watch out for guys like you !*
ショーン	まだやる気! ライオンの子供みたい *You want to fight again? You've got the heart of a lion, but the power of a kitten !*

●共通

楽勝	今の決め技、どう? *What did you think of my finishing move?*
	リズムに乗らなきゃ! 動きがバラバラじゃない *You don't have any rhythm !*
	もう動けないの? まだまだ踊り足りないよ! *Maybe you should take up another skill ! Why not try mountain biking?*
	途中で勝負を投げちゃいけないわ! そうでしょ? *Did you let me win? No one can be THAT bad !*
通常	あなたのリズム、感じたわ! *I felt your rhythm !*
	アフリカの大地が私の先生 今度来てみてね! *African earth is my teacher ! You must learn to respect it !*
	いつか会えるよね? 今度も 素晴らしい戦いになると思うの! *Will you fight me again someday? I think it's wonderful !*
	私たち友達になれそう! あなたもそう思うでしょ *I think we can be friends. You think so too, right?*
辛勝	サバンナに生きる者 甘えは許されないわ! *It was a great fight ! I wanted it to last forever !*
	ふーん 変わったテンポで戦うのね *I had a problem timing myself to your moves. Are you tone-deaf?*
	うれしいわ! あなたみたいな 強い人と戦えるなんて! *I'm so pleased to have fought with you !*
	今日の戦い 決して忘れない! *I'll never forget about today's fight !*

オロ

★STORY

遠くの開口部からもれ聴こえる水音。それさえ聴こえなければ「この洞窟の時は止まっている」と言っても信じる人がいるかもしれない。

仙術をきわめたと感じたのはいつのことだったか定かではないが、それ以来この洞窟で暮らしつづけて長い年月が流れたようだ……。

「何でもできる。仙人に不可能はない」というので仙人になろうと頑張ったが、なってしまうとこれが、何をするにもばかばかしくてやる気が出ない。

人間、絶対できるとわかっていることを一生懸命やるヤツはいない。「ダメかもしれない……もっとできるかも……」と思いながらがんばるのがいいのだ。

「だから楽しかったんだな修行の日々は……。弟子をとってみるか」

オロは思った、自分のことなら思いのままの仙人でも、他人のこととなればそうもいかん。

「そうじゃ、そうじゃ、弟子をとって遊ぼう、いや鍛えよう。なんだか知らんが燃えてきたわい」

仙人オロはつぶやくと、旅支度をはじめるのだった。

齢(よわい)140歳をこえ、仙人としてはまだまだ未熟なオロであった。

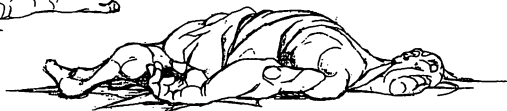
★PROFILE

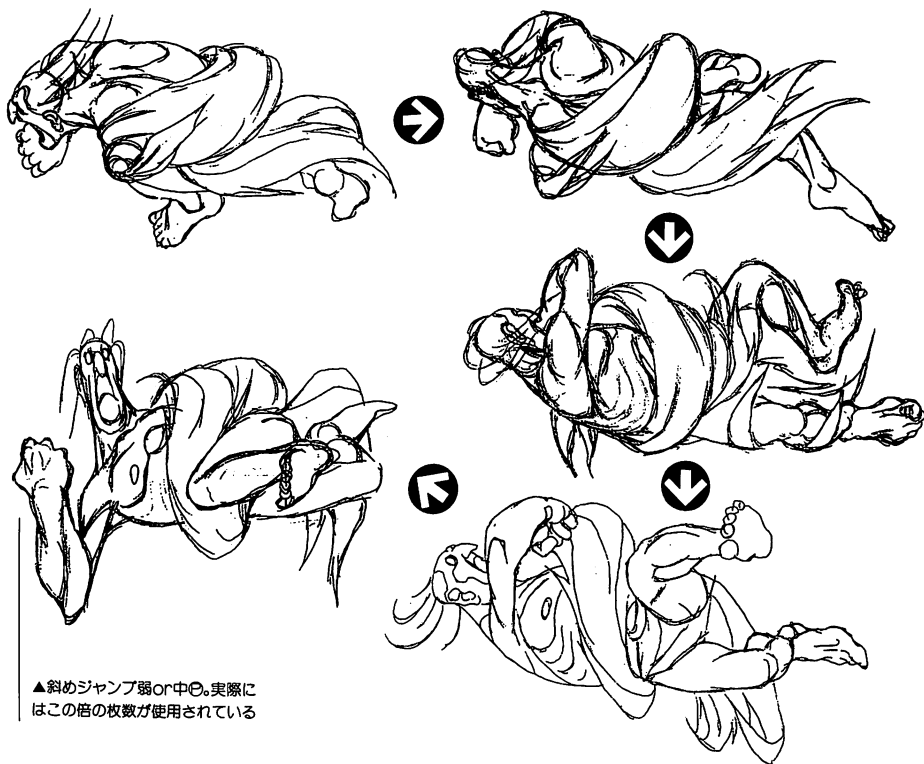
●家族……アマゾンのジャングルの洞窟に住む。日系人らしいが詳細は不明。仙術をきわめ仙人となる。140歳。

●性格……少々とぼけたようにも見えるが、執着心が希薄なだけで、能力的にはすべての面で常人の数倍の能力がある。暇つぶしに仙術の後継者を探す旅に出る。

●格闘スタイル……人の数倍の経験と衰えぬ運動能力が、彼に自由で自然な体さばきをさせる。一見すればムダにも見える動きも、つけいるスキは皆無に等しい。

体術修行を好む彼だが、仙術をきわめる彼を本気にさせるほどの相手はいなかった。対戦相手の不足に思案のすえ、仙術によりみずからの利き腕を封印。普段から片方の腕だけで生活している。なぜか、食事でお箸を持つときにだけ封印が解ける。また、寝てる間に封印した腕が入れ替わっているときもある。





▲斜めジャンプ弱or中Ⓟ。実際にはこの倍の枚数が使用されている

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	姿、形に惑わされんようにの！ *Don't judge your opponent by his appearance. You're just a cocky youth!*
リュウ	若き日のワシのようじゃ！　おぬしを鍛えてみたくなったのぅ！ *You resemble me in my younger days! I must train you if you are to realize your potential!*
ユン	年期が違うのじゃよ！　中国四千年では足りんわい！ *You're not seasoned enough! A 4,000 year Chinese legacy just isn't enough.*
ヤン	おぬしの相手はくたびれるのぅ　ケンカなら一人でやりんしゃい！ *I'm tired of dealing with you, immature brat!*
ダッドリー	自慢のパンチも　ワシには止まって見えるぞい！ *That uppercut you're so proud of travels in slow motion to my eyes!*
ネクロ	おぬしのやられた顔は　とってもオモロイのぅ！ *Your screwed up face is only entertainment.*
いぶき	殺気が丸見えじゃのぅ！　それではワシに近づけんわい *You're vicious, but too vicious. You can't even touch me!*
エレナ	見込みがありそうな娘じゃ　こっちへきんしゃい！ *I see promise in you girl. Come on, come closer!*
オロ	素質十分じゃが　もうちょい若さが足りんのぅ *Your aptitude is great. Train yourself for 80 years and you'll be a respectable Sennin.*
ケン	そのありあまる闘志！　シゴキがいあるのぅ！ *Your fighting spirit is strong. If I could train you like a dog, you might become good some day!*
ショーン	おぬし若いのぅ　…ええのぅ！ *You're so young! I envy your youth, but not your lack of skill.*

●共通

楽勝	おっほ　いつの間にか倒れとるわい！ *It was over before I knew it. Too bad you never trained with me!*
	ホントに弱いのぅ　こんな骨のない奴は初めてじゃ！ *I have no time to deal with cretins like you.*
	たわいないのぅ　見込み違いのようじゃ *Such a lack of challenge. I thought you had burning passion, but you are devoid of talent.*
	これが仙術じゃ！　おぬしもやるか？ *Some call it unearthly abilities. I call it Senjitsu.*
通常	天の機を読み、地の相を知る　干物をおいしく作るコツじゃ *You have to start by learning how to communicate with heaven and earth!*
	なんかのー　もっとのびのび出来んかのー *You strain yourself too much! Fight without restraint and you will stand a chance.*
	わしは強いのぅ　なんでじゃろ！ *I used the minimum energy to insure my victory.*
	大事なのは力の使い方じゃ！　省エネじゃよ、省エネ！ *You have the power, you just don't know how to use it.*
辛勝	汗なんぞかいたのは　ひさしぶりじゃのぉ！ *For once I felt pressed. First time in ten years I've broken a sweat.*
	わしをやっつける？　だめじゃ！　だめだめ！ *Show some respect for your elders, whippersnapper!*
	ほー　強がるだけのことは　あるようじゃのぅ *Well, you were almost worthy of the lies you told about your ability.*
	おぬし　あと八十年も修行すれば　立派な仙人じゃ　フャフャフャ *Your aptitude is great. Train yourself for 80 years and you'll be a respectable Sennin.*

ケン







◀▲ショーンのエンディング原画。
上はものすごい3ショット……



▶ケンのエンディング。
悲鳴をあげるイライザ

★STORY

「おう、ここだ、ここだ！」

目前の高台にリュウとの合流先に指定した温泉宿が見えてきた。

「ちょっと、しょぼいがまあいいか。あの野郎にまかせると山んなかの廃校なんか指定してくるんだからな」

ケンは振り向いて、うしろを歩く少年に声をかけた。

「どうした、宿は目の前だぜ、さっさとこいよ、ショーン！」

「はーい、わかりましたーっ、お師匠さま」

ケンのうしろにだいぶ遅れて、自分のディパックに加え、ケンのでっかいトランクやボストンバッグをかかえた日系人らしい少年がついてくる。

坂道をよたよたとのぼってくるショーンの姿を見ながら、ケンは考えた。

「さてと、どうやってこいつをリュウに押しつけるかな……。うん、俺の一番弟子になりたかったら、リュウから1本取るまで帰ってくるな、ってのはどうだ。そうだ、それで行こう！」

ケンはひとりうなずくと、ショーンに歩み寄った。

「なんだ、だらしねーぞ、持ってやるからひとつ貸しな」

ケンはそう言うと、一番小さいショーンのディパックをひったくって歩きだした。

★PROFILE

●家族……日本出身。米国西海岸で妻のイライザ、そして今年3歳になる長男メルと暮らす。子どももできて多忙な彼だが、イライザとの約束で、リュウが出場する格闘技の大会には付き合っても良いことになっている。

●性格……子どもができても、燃える男に変わりはない。真っ赤な胴着に身を包むナイスガイ。

●格闘スタイル……一見無謀に見える攻撃も、リュウとのキビしい修行と幾多の強敵と闘ったという裏付けあってのこと。その激しい攻めと赤い道着姿に、人は路上に吹き上がる炎を見るという。

▼エンディングより。
メルのクリティカル！







Winning Message　勝利メッセージ

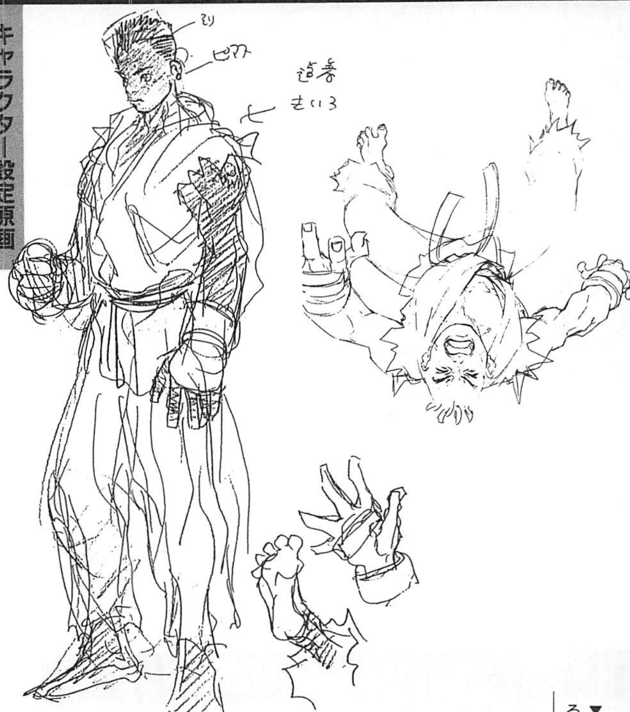
●相手キャラクター別

アレックス	あんた　なかなかイケてるぜ！ *You're not so bad! But you're not that good either! Only average...*
リュウ	昇龍拳の切れ味　変わっちゃいないだろ？ *I think we've fought too many times now. When are you going to accept that I'm better?*
ユン	落ち込むなよ　まだまだ強くなれるぜ！ *Don't be so depressed. You will get better over time!*
ヤン	ハハッ　好きだぜ　ヤンチャ坊主は！ *I like a naughty boy like you!*
ダッドリー	おっさん！　そろそろ引退したらどうだい？ *Yo...old man! Don't even try to fight me again!*
ネクロ	面白い野郎だな　やる気あるならいつでも来な！ *You're so interesting. Come back if you want to challenge me again!*
いぶき	君に嫌われるようなマネ　俺がしたかな？ *Did I do anything that makes you hate me?*
エレナ	女の子がそんなに　暴れちゃいけないぜ！ *A lady like you should not act so violently!*
オロ	弟子を探してるって？　俺の弟子になったらどうだい！ *So you're looking for your disciple? Don't make me laugh! You should be my disciple!*
ケン	世の中にはマネできない　ものだってあるんだぜ！ *In this world, there are some things you can not imitate!*
ショーン	ツボさえ押さえりゃ　何とかなるもんさ！ *You must understand the basic rules of fighting!*

●共通

楽勝	今日は妙にカンがさえるぜ！ *I had an extremely good sense of how the fight would go!*
	もう少し楽しませてくれると　思ってたけどな！ *I thought that you had at least a little bit of potential! It seems I was wrong!*
	エンジンに火がついてきたぜ！ *That was too easy!*
	次のトライを待ってるぜ！ *It's losers like you that make this game boring!*
通常	センスだよセンス！　ブランクなんて俺には関係ないさ！ *It's the fighting sense that matters. Time off will never dull my instincts!*
	この俺に跳び蹴りとは　命知らずな野郎だ！ *What a reckless man you are. Don't try to execute a jump-kick at me!*
	蹴りってもんは　こういう風に放つんだぜ！ *Now you've learned how to kick your opponent!*
	俺の勝ちに決まってるだろ！ *It was already decided that I would win!*
辛勝	ラフファイトになっちまったな！ *You were good! I almost broke a sweat...*
	あまりスマートじゃないけど　まっ　勝ちゃいいか！ *You hurt me, but I hurt you worse!*
	俺としたことが　てこずっちまった！ *I must be getting old to allow someone of your weak ability to almost win!*
	イマイチってとこか！ *It's not that you were good! It's that I wasn't trying hard!*

シヨーン



★STORY

ニューヨークの街角に道着を着たひとりの少年が落ち着きなく立っている。どうやら人を待っているらしい。
「ケン師匠はどこまで行ったんだろう……、奥さんへのプレゼントだからって、買い物にしては遅いなぁ。こっちは道着を着てこんなところで立ちん坊じゃ、ケンカ売ってくれって言ってるようなもんだぜ」

「早くファイトがはじまんねえかな……」
建物ひとつ離れた路地でそうつぶやく男がいた。ホットドッグを片手に、こっそりと様子をうかがうケンだった。

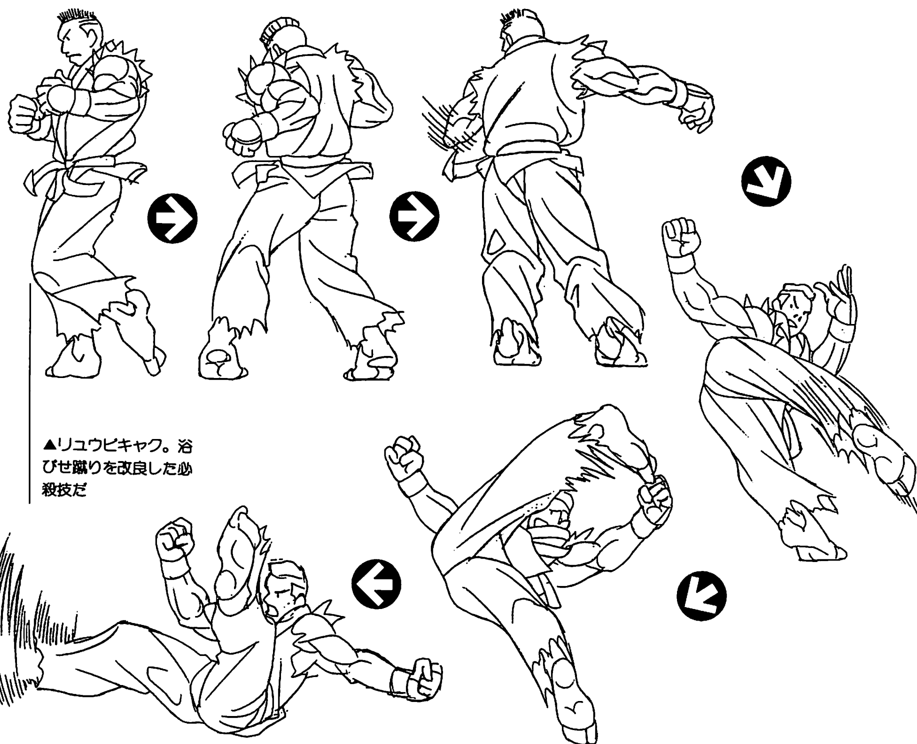
★PROFILE

●家族……ブラジル出身。ごく平均的な家庭に育ったスポーツ万能少年。格闘技大会でのケンの闘う姿に感動した彼は、弟子入り志願でケンを追いかける。
●性格……負けず嫌いの熱血少年。たとえ今日負けても明日は勝つ、が信条。日系人の祖父にしつけられ、いちおうのところは礼儀正しい。
●格闘スタイル……ケンの闘いぶりを理想として攻めまくるが、ケンほどの技のキレがあるわけではない。結果的に攻めているようでも、みずからも結構パンチを食らったりして、無傷では勝てないようである。いずれはオリジナルの必殺技を持つのが夢。



▼エンディング原画。誰かに似てる。英語版勝利メッセージに注目





▲リュウビキャク。浴びせ蹴りを改良した必殺技だ

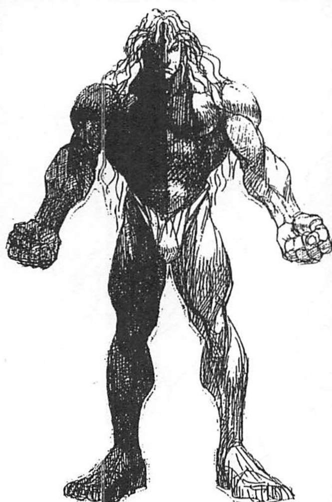
Winning Message 勝利メッセージ

●相手キャラクター別	
アレックス	ねらいすぎだっ　いくらなんでも見え見えだぜっ！ *I could tell when you were going to execute your move. It was too obvious !*
リュウ	オッス！　今の技　もう一度見せてください！ *Please show me that move again ! This time I'll watch your hands !*
ユン	ダーッ！　一撃必殺っ！ *Unlike you, I always try to defeat the opponent with one punch !*
ヤン	クンフーは最強じゃないっ！　師匠についた俺は幸せ者だっ！ *Kung Fu is supposed to be the best, right?*
ダッドリー	拳は魂だっ！　気のないパンチじゃ倒れないっ！ *My fist is my soul ! You can't defeat me with that spiritless punch !*
ネクロ	妙な動きで惑わされるほど　俺は弱くないっ！ *I'm too desperate to win to be deluded by your strange moves !*
いぶき	すげえ！　あんた本当に忍者っ!? *Great ! Are you a real Ninja?*
エレナ	リズム感なら負けないぜっ！ *When it comes to the sense of rhythm, you can't beat me !*
オロ	じいさんスゴイぜっ！　やっぱり武道の道は最高だっ！ *You're great old man. You've shown me how it feels to defeat a worthless opponent.*
ケン	師匠もう一本！　お願いしますっ！ *Master ! One more match please !*
ショーン	男なんだろ？　ぐずぐずするなよ！ *You are a man right? Don't be so slow !*

●共通	
楽勝	昇龍裂破っ！　次こそ完成させてやるっ！ *Shoryu-reppa ! I'll perfect it next time !*
楽勝	波動の力っ！　わかってきたような気がする *Hado-power ! I think I've come to understand it !*
楽勝	気合が足りないぜっ　なめてもらっちゃ困るんだっ！ *You lack strength of purpose. Don't despise me !*
楽勝	風のように疾く　火のように激しく　うどんざること　山盛りでいっ！ *I'm as quick as the wind, fierce as fire, and solid as a rock !*
通常	やったぜっ！　お師匠さまっ！ *I did it, master ! I beat my first opponent !*
通常	ファイティングスピリッツで　負けるわけにはいかんぜっ！ *When it comes to the fighting spirit, I can not lose !*
通常	己に勝つっ！ *I've reached my potential !*
通常	オッス！　ありがとうございましたっ！ *Don't call me Dan !*
辛勝	苦戦でけっこう！　そのたび俺は強くなるぜっ！ *I like close fights. It makes me stronger !*
辛勝	もっと体で覚えなければっ！ *I must learn more. Where is Ken?*
辛勝	俺は負けねえっ！　昇龍の名にかけてっ！ *I can't lose ! I must defeat everyone !*
辛勝	ひとつ！　ゼッタイあきらめない！ *Rule #1 : Never give up ! Rule #2 : Don't fight me ! Rule #3 : Don't be like Dan !*

ギル

キャラクター設定原画







★STORY

ギルは紀元前の昔から、世界を陰から支配する秘密結社の総統。秘密結社は西暦2200年、この地球に理想社会を創り上げるため、ありとあらゆる場面で活動をつづける。

組織の長である総統は24年に一度、血統や遺伝学的に調査選抜された1024組の夫婦の子どもを候補とし、さらに四柱推命、風水、占星術やオカルトまで選考基準とした者、数名が英才教育される。その中のひとりが成人と同時に、新しい総統として迎えられることになるのだ。

千年にわたる、理想社会成立のスケジュールが進むなか、彼は思った。理想社会の完成も今のままでは自分が死んだ遥か先だ……。自分が生きているうちに、いや、この手で理想社会を完成させたい。だがそれは、契約の年2200年とは、200年もの隔たりのある欲望であった。

★PROFILE

●性格……秘密結社、その指導者には強い意志と冷静な判断力、そして絶対的カリスマを持つことが要求される。ギルは歴代総統の中でも、高いレベルでそれをクリアしている。彼の下す裁定は非情とも思えるが、何人もそれを否定することはむずかしい。なぜなら、組織の情報収集能力、解析能力そして工作能力は国境や民族,時間さえも越えて彼をサポートし,彼の鍛えられた判断力を予知能力と言い得るレベルまで高めているのだから。

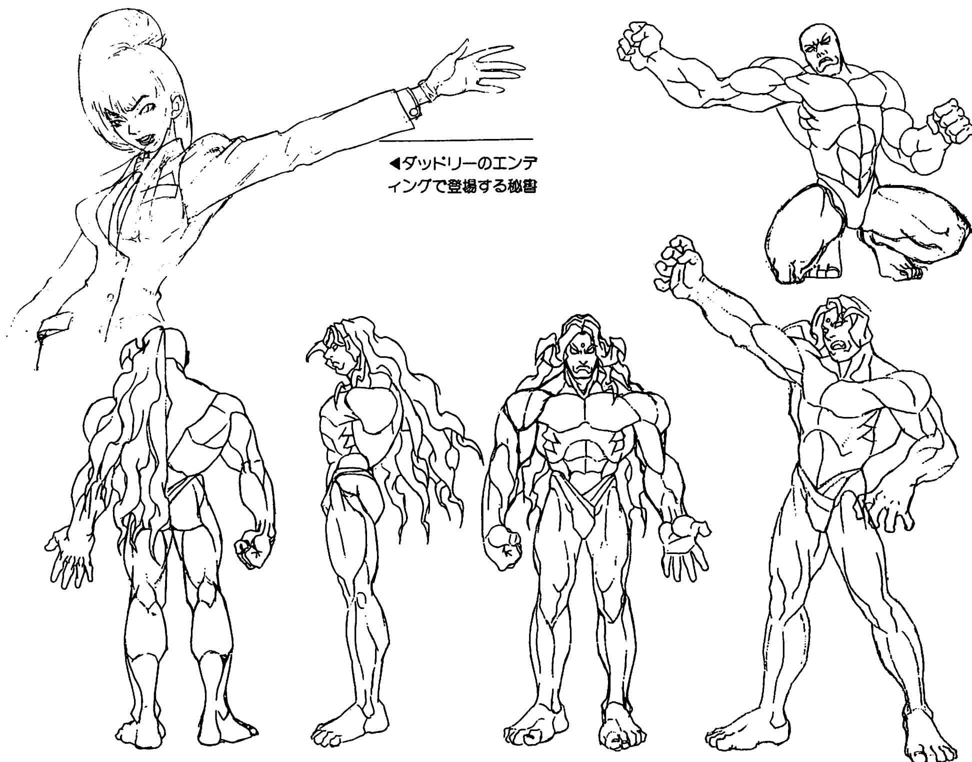
ギル自身が、彼の仕業について世界の征服者であるとか、人類を自由にできるなどと特別に意識することはない。なぜなら総統になるべく教育を受けたものにとっては、世界をコントロールすることは至極当然のことだからだ。ふだんの彼に対面した人が、その存在感やカリスマ性を彼に感じることはあっても特別異常な圧迫感や違和感を感じる人は少ない。どちらかといえば,物知りで理屈っぽいけど変わったことを言う楽しい人だなあ、と思われることが多い。

やや高慢なところがあるが、それは性分であって、世界を支配しているという自負などからくるものではない。

全世界いやこの地球の理想を求め、あくまでもニュートラルに下される彼の裁定こそが究極の正義と言えるかもしれない。彼のオーラが体の真ん中から左右にわかれて見えるのは、裁定のたび彼自身が感じるさまざまな矛盾を昇華するためといわれている。

●格闘スタイル……世界を手にする彼にとって、個人的な興味は精神性の重んじられる芸術や武道の世界にあった。あらゆる国の武道や格闘技を研究し、究極の武道を完成させることは彼の趣味ではあるが、理想社会確立の要素としても必要なものであるとも考えていた。

そのために、完璧な肉体と帝王の格闘技を身につけた彼自身が世界へと出ることも多い。



◀ダッドリーのエンディングで登場する秘書

Winning Message　勝利メッセージ

●相手キャラクター別

アレックス	私を倒すだと？　小悪人の考えそうなことだ *You were only slightly easier to defeat than the one who came before you.*
リュウ	この私から一体何を得た？　言ってみるがいい *If you let your troubled mind stand in your way, it doesn't take much to slaughter you.*
ユン	子供とはいえ自分の犯した　過ちは認めるべきだな *Chinese martial arts look beautiful. But that is all.*
ヤン	兄と二人がかりでも構わんぞ *You and your older brother could have challenged me together, but instead you perish apart.*
ダッドリー	あきれたものだな　まだプライドにしがみつくか？ *You cling to your sense of pride like a fool on a sinking ship.*
ネクロ	消え失せろ！　貴様は失敗作だ！ *I thought I granted you the ability to fight... Obviously, you're defective.*
いぶき	貴様では役不足だ　あきらめるがいい *Ninjitsu is a rare style that I respect, but you make a mockery of the art. You have no chance.*
エレナ	果敢なる女戦士には　敬意をはらわなくてはな！ *I respect you, passionate female warrior, but my respect will not save you !*
オロ	仙術だと…　真の力の前ではザレゴトにすぎん！ *You are powerful for your old age, but my ambition surpasses yours a thousand fold.*
ケン	さっきまでの威勢はどうした　口先だけではあるまい *Your tongue isn't so sharp when you're lying prone on your back, is it kid? Where's your spirit?*
ショーン	不完全な貴様には　万に一つの勝機もない！ *Like a prayer without faith, your moves are incomplete. Your odds to win are 1 in a million.*

●共通

楽勝	天に昇るか　地におちるか　貴様に選ばせてやろう *If you tried harder, maybe you wouldn't fall so quickly. Pathetic !*
	ハッハッハ…　絶対の力こそ正義だ！ *So weak ! Are you trying to dull my fighting senses?!*
	愚か者に　生きる価値はない *Are you paralyzed yet? You're way below my expectations, but that's nothing new.*
	それで精いっぱいか？　力なき者に、救いの道はない *You call yourself well-trained? Obviously humans follow the wrong leaders...anyone but me !*
通常	顔を上げろ！　新しい神にザンゲするのだ！ *Look into my eyes ! I'll carve the mark of defeat on your brow.*
	見えるぞ…　正義が支配する世界が！ *Ignorant of your own incompetence... What a fool.*
	私の慈悲によって、貴様は救われる　さあ　祈りをささげよ *I held back, and still you cower on the ground like a peon. What a waste of human life !*
	知るがいい！　人類には真の指導者が必要だ *I should have been conquering worlds, not wasting my time with the likes of you.*
辛勝	悔い改めよ！ *You did well, for one of the sheep. Challenge me again when you learn from your mistakes.*
	許さん！　天罰を下す！ *Not bad, but still you fall short of the perfection I embody.*
	「正義」！　最も私にふさわしい言葉だ！ *You actually made me pay attention to this fight, for a moment.*
	私に従え…　己の限界に気づいたならば…な *I admire your courage, but you'd be a fool to stand against me again.*



カプコン提供

ストリートファイターⅢ 楽譜集

※「ALL ABOUTストリートファイターⅢ ～THE CHARACTERS」に掲載されている楽譜と合わせると、全曲楽譜集になります。

Opening

♩= 120

Syn.Lead

Syn.Brass

Orche.Hit

E.Bass

Drums

GOOD FIGHTER

- Japan Stage -

♩= 127

Melo.

Strings

Synth.

Mute Guit.

Synth. Strings

Keyboards

Bass

TR909

Hand Clap

Perc.

Snare Sample

Organ

Tambourine

Organ

Piano

Flute
Brass
Flute
Brass

Organ

Flute
Brass
Flute
Brass

Piano

CROWDED STREET

- Hong Kong Stage-

♩= 125

Alto Saxophone

E.Organ

Vibraphone

Synth Brass

W.Guitar

Synth Bass

Perc.

Hand Clap

Drums

SOLO

Tambourine

GET ON A TRAIN

- Siberia Stage -

♩= 166

Alto Saxophone

E.Organ

Synth Brass

Piano

Piano

A.Bass

Drums

SHARP EYES

- Japan Stage -

♩= 130

Shakuhati

E.Piano

Organ

Strings

Strings

even times only

add times only

Bass

Drums

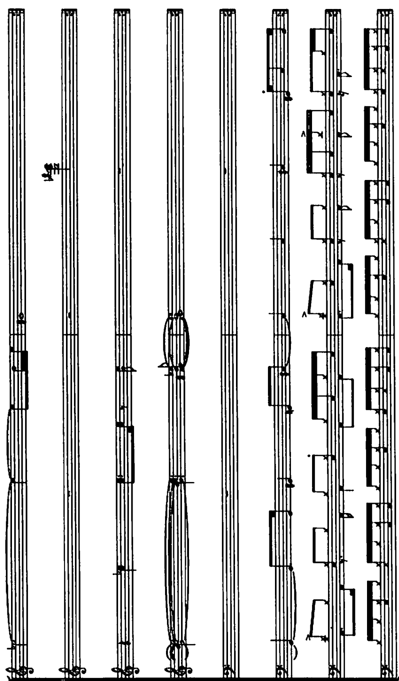
Tambourine

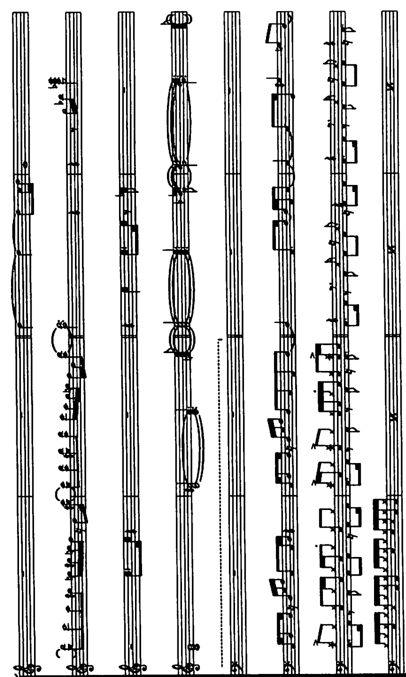
Ride C.

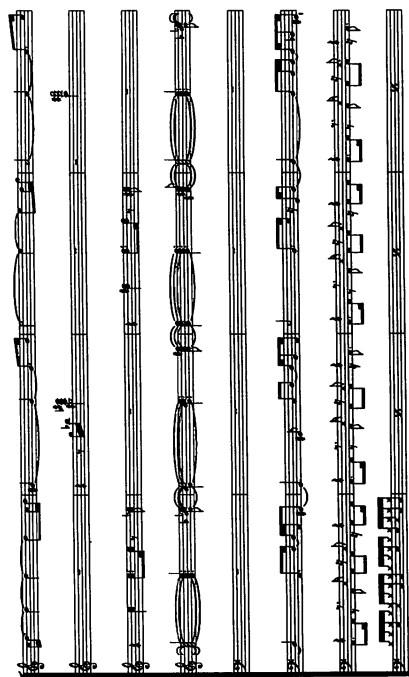
Perc.

Conga

with guitar sample







TOMBOY

- Africa Stage -

♩= 138

Flute

Synth Lead

Alto Saxophone

E.Piano

Strings

Synth Brass

Synth Bass

Brake Beats

Conga

Drums

CAVE MAN

- Blazil Stage -

♩= 135

Alto Saxophone

Synth Lead

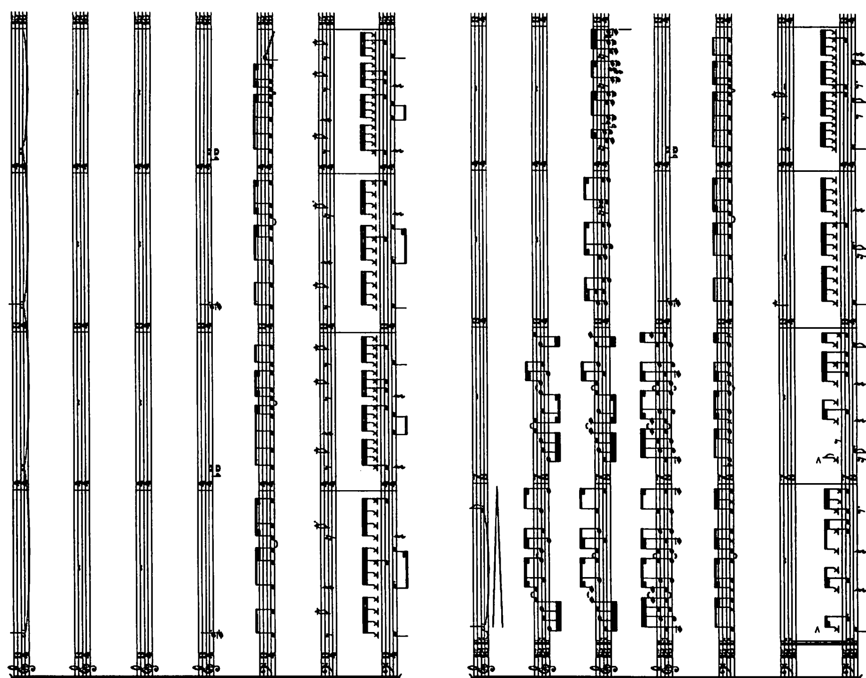
Vibraphone

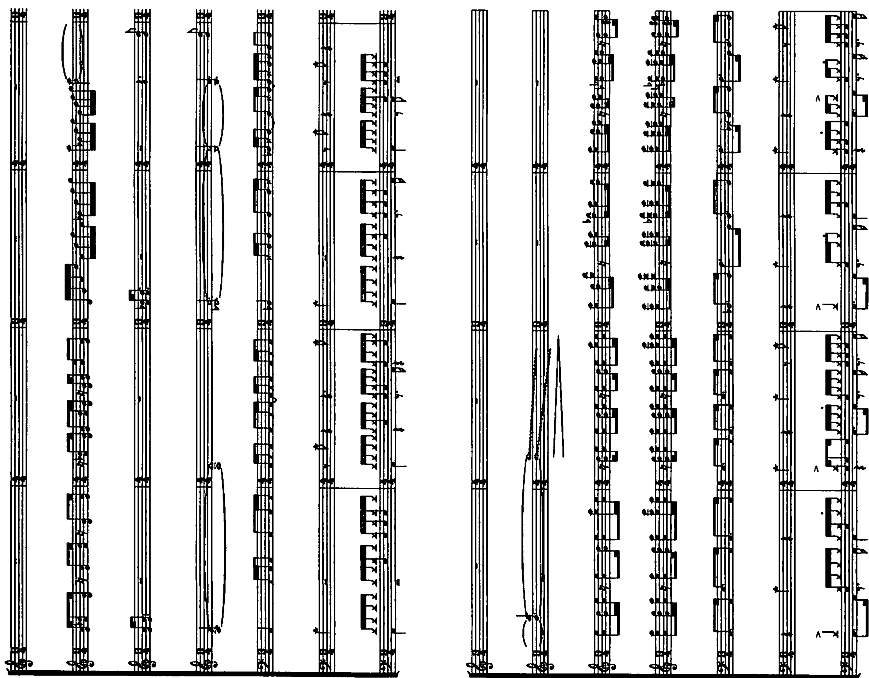
Synth Brass

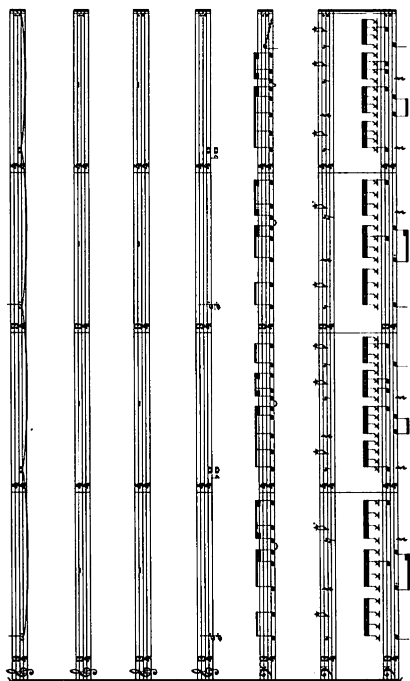
Finger Bass

Triangle

Drums







JAZZY-NYC(street edit)

- New York Stage -

♩= 130

Melo

Sab Melo

Sax

Strings

Guitar

Piano

Ac.Bass

Triangle

Drums

Vibraphone

S.

Trumpet

Sax

Guitar Sample

S. S. S. S. S. S. S. S.

S. S. S. S. S. S.

THE JUDGMENT DAY

- Final Stage -

♩= 168

Brass

Synth.1

Vibraphone

Synth.2

8va

Pad

Strings

Bass

Drums1

Drums2

Flute

Sax

S.

S.

Synth.

Tambourine

Synth.Bell

MY FRIEND

♩= 120

Alto Saxophone

E.Piano
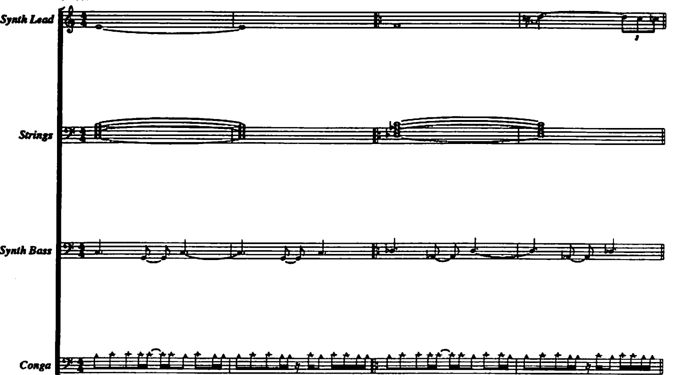
Strings

Fretless Bass

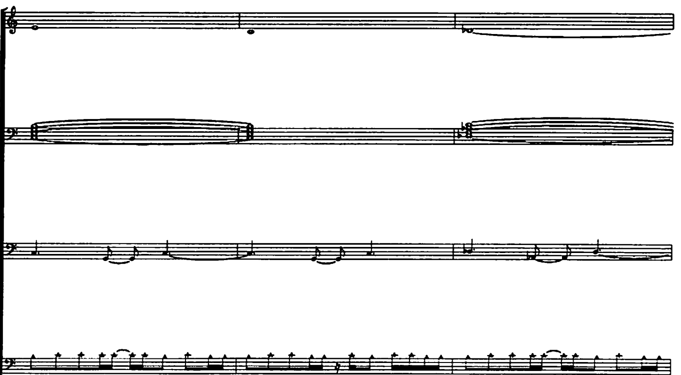
Drums

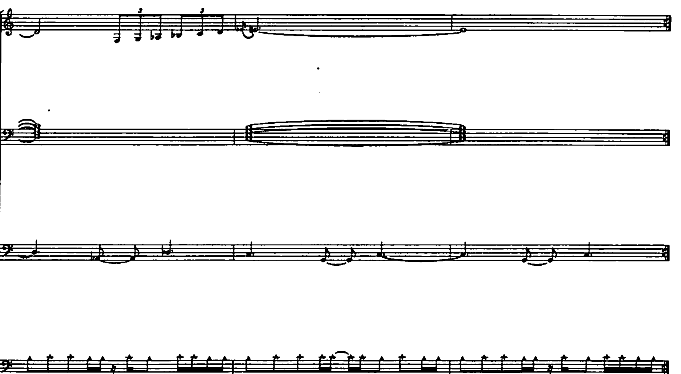
Hit

SPIRITS









TOMORROW

♩= 120

Synth Lead

Vibraphone
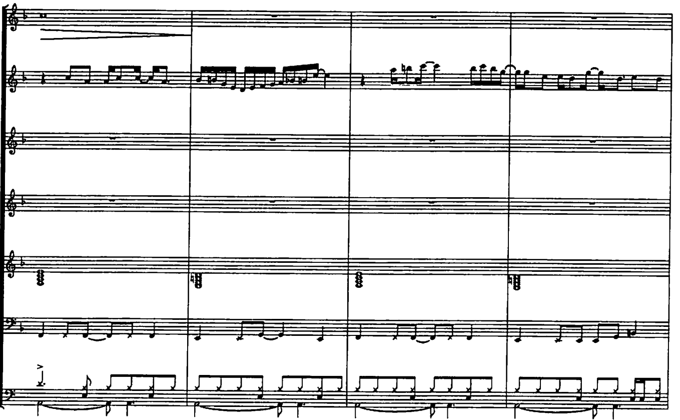
E.Piano
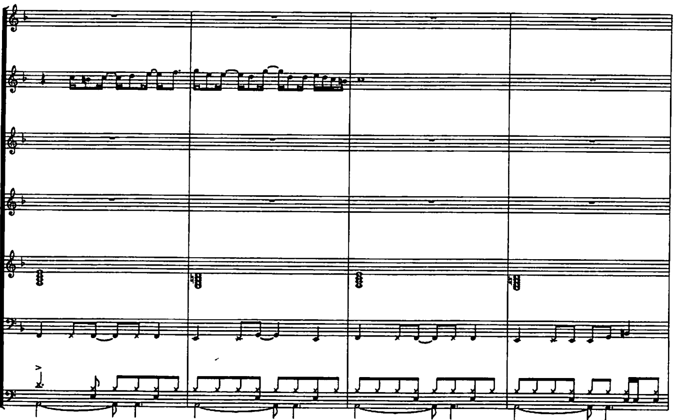
Strings
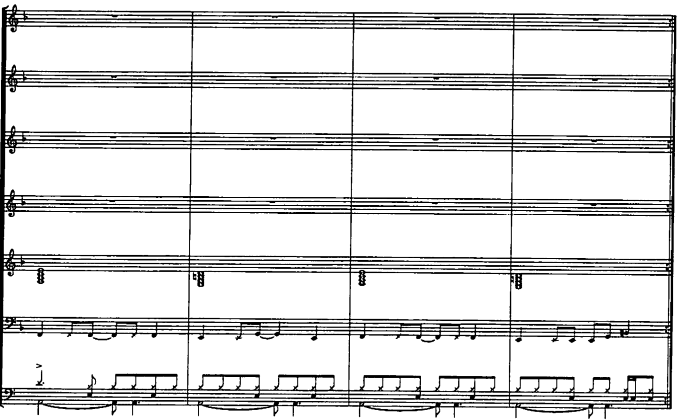
Strings

Pick Bass

Drums







ESCAPE

♩= 120

Synth Lead

Vib.

E.Piano

Strings

Brass

E.Bass

Tamb.

Perc.

Agogo

Drums

8va

8va

8va

Conga

AFTER THE FIGHT

♩= 112

Piano

Pad

Syn.Bass

Drums

Cabasa

Perc.

Agogo

Conga

Agogo

FAMILY

♩= 100

Vibraphone

Piano

Flute

Strings

Bass

Drums

Claves

Cabasa

Triangle

Perc.

Conga

FLASH BACK / AGAIN

♩= 90

E.Piano

Ac.Bass

Drums

♩= 110

Trumpet

Brass

Strings

Vibraphone

E.Piano

Ac.Bass

Drums

Flute

Conga

Rim Shot

Flute

Flute

Flute

BIGINNING TO THE NEXT

♩= 112

Sax

Vibraphone

Strings

Piano

Bass

Drums1

Drums2

Perc.
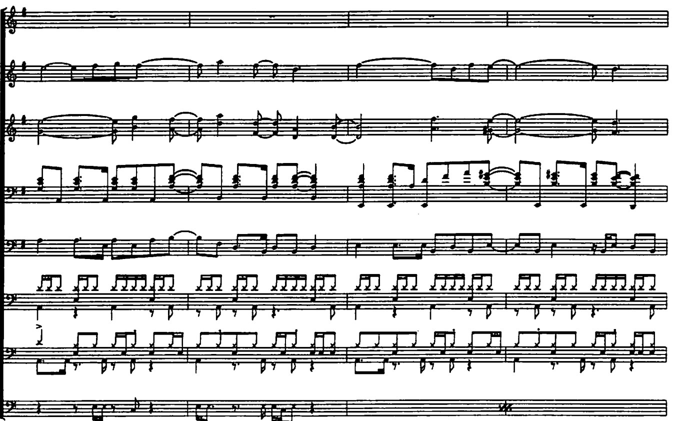
Triangle
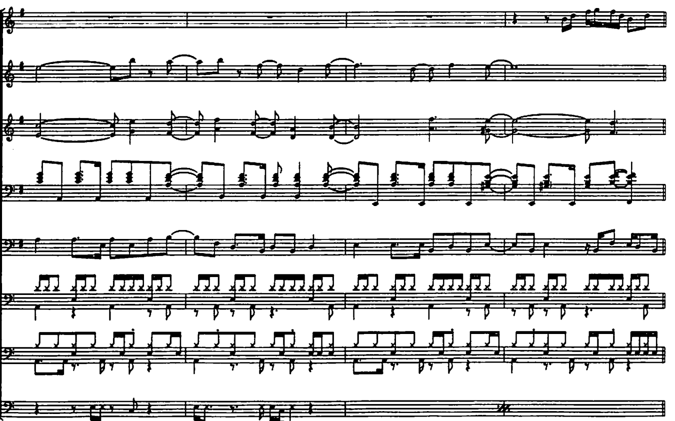
f
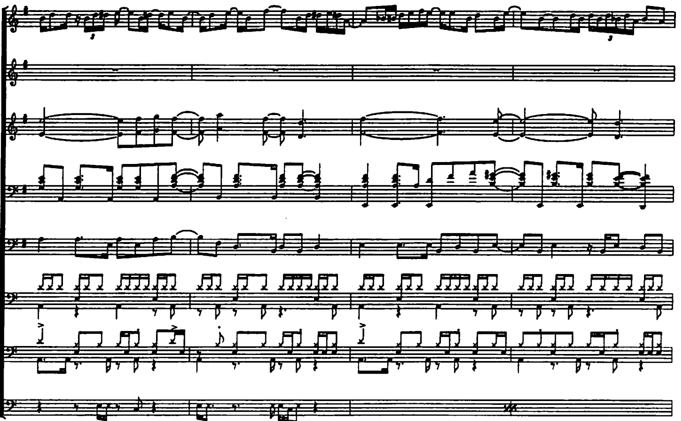
Tambourine
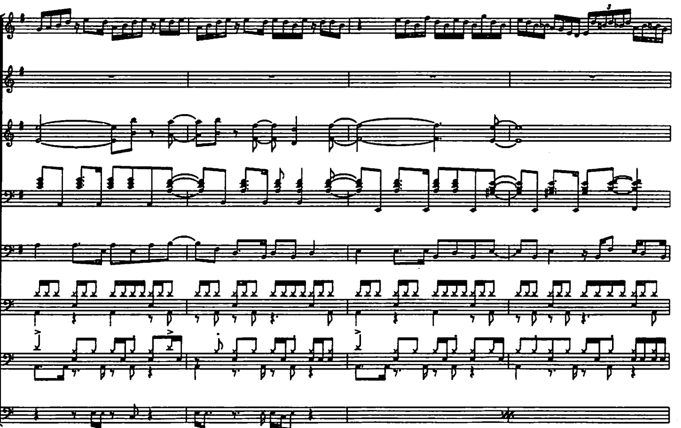
p

Conga









読者プレゼント

カプコンのご厚意により、『ストⅢ』グッズをプレゼント！　本書付属のアンケートはがき（切手不要）に、希望する賞品の番号と必要事項を明記のうえ応募してほしい。締め切りは'97年6月30日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく。

賞　品

- **①シークレットファイル（5名）**
- **②プレミアムクロック（5名）**
- **③販促用ポスター（5名）**

▲『ストⅢ』のキャラたちが描かれた、CD型の時計。限定版だ

▶カプコンファン必携の「シークレットファイル」。爆笑記事満載

声優の部屋

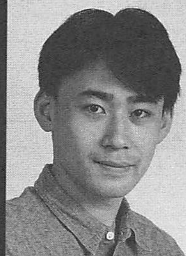
このゲームには、『ストZERO』シリーズや『ストEX』でザンギエフなどを演じた高木さん、『ヴァンパイア』シリーズでビクトルやサスカッチを演じた徳丸さん、『クイズなないろドリームス』で東鳩先生を演じた天野さんと、カプコン・ファンにはおなじみの声優が参加している。

というわけで、声優さんのプロフィールを紹介していこう（日本人声優はすべてアーツビジョン所属）。なお、アレックスやダッドリーなどを演じた外人声優2名のプロフィールは、都合により割愛させていただいた。

〈ファンレターの宛先〉
〒151 東京都渋谷区代々木１－14－11
メゾンフルーリィ１階
（株）アーツビジョン

アレックス、ネクロ役
Michael Sommers
MITCHELL TALENT MANAGEMENT所属

ダッドリー、ギル役、ナレーション
Bruce Robertson
STARS THE AGENCY所属



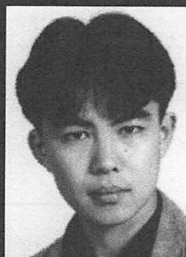
リュウ、ヤン役
高木　渉
TAKAGI WATARU

7月25日生　千葉県出身
★孤高の格闘家・リュウと冷徹な少年・ヤンの演じわけは見事。アニメの代表作は「機動新世紀ガンダムX」のガロード、「キャプテン翼J」の高杉など。



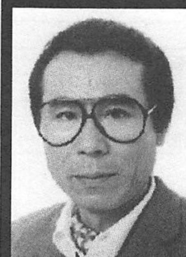
ケン、ユン役
とべこーじ
TOBE KOHJI

4月4日生　茨城県出身
★アニメ「ぼのぼの」ほか、舞台では「異境線デルタ」「銀翼のマーキュリー」「パルチザンの少年」などに出演。合気道2段というだけあって発声は本格的。



ショーン役
千葉一伸
CHIBA ISSHIN

6月26日生　宮城県出身
★代表作は「僕の地球を守って」のタカシ、「蒼き伝説シュート！」の佐々木。ビクターエンタテインメントの『ストIII』ビデオCDにもショーン役で出演している。



オロ役
徳丸　完
TOKUMARU KAN

5月26日生　静岡県出身
★洋画からアニメまで幅広く出演しているベテラン中のベテラン。アニメでは「宇宙の騎士テッカマン」のペガス、「キャプテン翼」の古尾谷監督などを演じた。



いぶき役
天野由梨
AMANO YURI

1月5日生　京都府出身
★アニメでは「機動武闘伝Gガンダム」のレイン、「無責任艦長タイラー」のユリコ、「うしおととら」の麻子など、数多くのヒロインを演じている実力者。



エレナ役
藤野かほる
FUJINO KAORU

5月21日生　東京都出身
★TVアニメ「スレイヤーズNEXT」のネネ、ゲーム「トゥルー・ラブストーリー」の広瀬のぞみなどを演じる。小学校と幼稚園の教員免許を持っているそうだ。

ストリートファイターIII コマンド・リスト

アレックス

特殊技	チョップ	→＋中Ⓟ
	ヘッドバット	←＋強Ⓟ
	スリーパーホールド	背後から←＋強Ⓟ
	フライングクロスチョップ	垂直or前方ジャンプ↓要素＋強Ⓟ
必殺技	☆フラッシュチョップ	↓↘→＋Ⓟ ※☆は弱以外で可能
	エアニースマッシュ	→↓↘＋Ⓚ
	☆エアスタンピート	↓タメ↑＋Ⓚ ※☆はフォロースルーのみ
	パワーボム	→↘↓↙←＋Ⓟ
	バックドロップ	背後から→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパーアーツ	Ⅰ ハイパーボム	1回転（4分の3回転）＋Ⓟ
	Ⅱ ブーメランレイド	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅲ スタンガンヘッドバット	↓↘→↓↘→＋Ⓟ ※強弱あり

リュウ

特殊技	鎖骨割り	→＋中Ⓟ
必殺技	☆波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	☆昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	上段足刀蹴り	←↙↓↘→＋Ⓚ
スーパーアーツ	Ⅰ 真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅱ 真・昇龍拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅲ 電刃波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟタメ

ユン＆ヤン

特殊技	旋風脚	→＋中Ⓚ
	雷撃蹴	垂直or前方ジャンプ↘＋Ⓚ
必殺技	絶招歩法（ぜっしょうほほう）	↓↘→＋Ⓟ
	☆虎撲子（こぼくし）	↓↙←＋Ⓟ
	穿弓腿（せんきゅうたい）	↓↘→＋Ⓚ
	前方転身（ぜんぽうてんしん）	→↘↓↙←＋Ⓚ
スーパーアーツ	Ⅰ 転身穿弓腿（てんしんせんきゅうたい）	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
	Ⅱ 槍雷連撃（そうらいれんげき）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅲ 幻影陣（げんえいじん）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

ダッドリー

特殊技	スリッピングジャブ	→＋弱Ⓟ
	ステップストレート	→＋強Ⓟ
	レバーブロー	→＋中Ⓚ
	ダートショット	→＋強Ⓚ
必殺技	☆ジェットアッパー	→↓↘＋Ⓟ
	マシンガンブロー	←↙↓↘→＋Ⓟ
	☆ダッキング	←↙↓↘→＋Ⓚ
	☆ダッキングストレート	ダッキング＋Ⓟ
	☆ダッキングアッパー	ダッキング＋Ⓚ
	クロスカウンター	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパーアーツ	Ⅰ ロケットアッパー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅱ ローリングサンダー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打
	Ⅲ コークスクリューブロー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ ※強弱あり

ネクロ

特殊技	エルボーキャノン	↓or↘＋強Ⓟ
	ドリルキック	ジャンプ↓要素＋中or強Ⓚ
必殺技	☆電磁ブラスト	→↓↘＋Ⓟ連打
	☆トルネイドフック	←↙↓↘→＋Ⓟ
	スネークファング	←↙↓↘→＋Ⓚ
	ジャーマンスープレックス	背後から←↙↓↘→＋Ⓚ
	フライングバイパー	↓↙←＋Ⓟ
	ライジングコブラ	↓↙←＋Ⓚ
スーパーアーツ	Ⅰ 超電磁ストーム	↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打
	Ⅱ スラムダンス	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅲ エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

いぶき

特殊技	揚面（あげめん）	←＋中Ⓟ
	頭砕き（こうべくだき）	→＋中Ⓚ
	梵鐘（ぼんしょう）蹴り	→＋強Ⓚ
	追裏拳（おいうらけん）	遠距離立ち強Ⓟ＋強Ⓟ

必殺技	☆旋（つむじ）	↓↙←＋Ⓚ＋Ⓚ ※上段・下段の切り替え可能
	☆風斬り（かざきり）	→↓↘＋Ⓚ
	☆飛燕（ひえん）	←↓↙＋Ⓚ
	☆苦無（くない）	ジャンプ↓↘→＋Ⓟ
	首折り（くびおり）	←↙↓↘→＋Ⓚ
	雷打（らいだ）	→↘↓↙←＋Ⓟ

スーパーアーツ	Ⅰ 霞朱雀（かすみすざく）	ジャンプ↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打 ※強弱あり
	Ⅱ 鎧通し（よろいどおし）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅲ 破心衝（はしんしょう）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ ※強弱あり

エレナ

特殊技	ハンドスタンドキック	→＋中Ⓟ
	スライディング	↘＋強Ⓚ

必殺技	☆スクラッチホイール	→↓↘＋Ⓚ ※☆は弱以外で可能
	ライノホーン	←↙↓↘→＋Ⓚ
	マレットスマッシュ	→↘↓↙←＋Ⓟ

スーパーアーツ	Ⅰ スピニングビート	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
	Ⅱ ブレイブダンス	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
	Ⅲ ヒーリング	↓↘→↓↘→＋Ⓟ ※Ⓟ３つでキャンセル

オロ

必殺技	☆日輪掌（にちりんしょう）	←タメ→＋Ⓟ
	☆鬼ヤンマ	↓タメ↑＋Ⓟ
	仁王力（におうりき）	→↘↓↙←＋Ⓟ
	人柱（じんちゅう）渡り	↓↘→＋Ⓚ ジャンプ↓↘→＋Ⓚ

スーパーアーツ	Ⅰ 鬼神力（きしんりき）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ ※投げのⓅは強弱あり
	Ⅱ 夜行魂（やぎょうだま）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ ※強弱あり
	Ⅲ 天狗石（てんぐいし）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

ケン

特殊技	稲妻かかと割り	→＋中Ⓚ 立ち中Ⓚ＋中Ⓚ押しっぱなし

必殺技	☆波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	☆昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	☆竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ

スーパーアーツ	Ⅰ 昇龍裂破	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅱ 神龍拳	↓↘→↓↘→＋Ⓚ連打
	Ⅲ 疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

ショーン

特殊技	前転	↓↙←＋Ⓟ

必殺技	☆ドラゴンスマッシュ	→↓↘＋Ⓟ
	リュウビキャク	↓↘→＋Ⓚ
	トルネード	↓↙←＋Ⓚ
	ショーンタックル	←↙↓↘→＋Ⓟ押しっぱなし

スーパーアーツ	Ⅰ ハドウバースト	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	Ⅱ ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ連打
	Ⅲ ハイパートルネード	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

※コマンドはすべて、相手キャラが自分の右側にいるときのもの
※Ⓟ……パンチボタン、Ⓚ……キックボタンの略号
※スーパーアーツの「↓↘→↓↘→」はすべて「↓↘→↓↘」に簡略可能
いぶきの首折りは「↓↘→＋Ⓚ」に簡略可能
※☆……ＳＡキャンセル可能



ALL ABOUT シリーズ Vol.19

ALL ABOUT ストリートファイターⅢ

THE FIGHTING BIBLE スタジオベントスタッフ 編著

1997年6月10日初版発行

©1997 Printed in JAPAN

ISBN4-88554-473-4 C0076

編集発行人	平山哲雄
発行所	㈱電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話 (03)3445－6111
企画・編集・執筆	スタジオベントスタッフ (山下 章／山中直樹／板場利光／小石朋仁／加藤義文 白川大輔／八巻将之／大出綾太／仲みゆき／中村京子)
制作協力	森 健生／小江哲朗／山田真也／伊藤真臣
情報協力	藤原智行／東 満行／柘植央行／梶原達哉
筆文字	中岡マサミ
デザイン	鈴木雅彦（Graph House）／藪ふく子／オリジナル・エージェンシー
写植	ジェーシーツー
印刷	奥村印刷㈱
製本	㈱堅省堂
協力	㈱カプコン、㈱アーツビジョン、㈱キョーワインターナショナル
SPECIAL THANKS	船水紀孝（カプコン開発本部ゼネラル・プロデューサー） ㈱カプコン 「ストリートファイターⅢ」開発チーム ㈱カプコン デザインチーム ㈱カプコン サウンドチーム ㈱カプコン 開発本部 ㈱カプコン ライセンス事業部
企画・制作	マイコンBASICマガジン編集部

















スーパーアーツセレクト

I～IIIのスーパーアーツから1つを選べ！
その選択が戦いを変える！



2 攻撃すればゲージがたまる！

ゲージがいっぱいになると
スーパーアーツが使える！

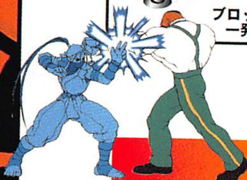
（技によってゲージの長さや、ストック数が違います）

ブロッキング

相手の攻撃を受ける瞬間、
レバーを相手方向へいれろ！

→ **相手の攻撃をブロック！**

ブロッキング後は、先制攻撃が可能！
一発逆転のテクニックだ！





上段ブロッキング



下段ブロッキング



空中ブロッキング

空中で
ブロック後
前にはねる





空中で
ブロック後
後ろにはねる

CAPCOM®

SF3972002





若き双龍 ユン(ヤン)

- 虎撲子(こぼくし)
- 絶招歩法(ぜっしょうほほう)
- 穿弓腿(せんきゅうたい)
- 前方転身(ぜんぽうてんしん)
- 雷撃蹴(らいげきしゅう) 空中で
- I 転身穿弓腿(てんしんせんきゅうたい)
- II 槍雷連撃(そうらいれんげき)
- III 幻影陣(げんえいじん)



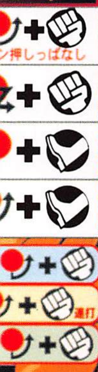
炎の昇龍 ケン

- 波動拳
- 昇龍拳
- 竜巻旋風脚
- I 昇龍裂破
- II 神龍拳 連打
- III 疾風迅雷脚

ストリートファイターIII

SF3972003-2







仙術の怪老 オロ

- 日輪掌(にちりんしょう) ため
- 鬼ヤンマ ため
- 仁王力(におうりき)
- 人柱渡り (空中でも可能)
- I 鬼神力(きしんりき) 敵の近くで
- II 夜行魂(やぎょうだま)
- III 天狗石(てんぐいし)



大地の戦士 エレナ

- スクラッチホイール
- ライノ ホーン
- マレットスマッシュ
- I スピニングビート
- II ブレイブダンス
- III ヒーリング

ストリートファイターIII

SF3972003-1

ALL ABOUT
STREET FIGHTER III
THE FIGHTING BIBLE

ISBN4-88554-473-4

C0076 ¥1438E

発行：電波新聞社
定価：本体1,438円＋税





